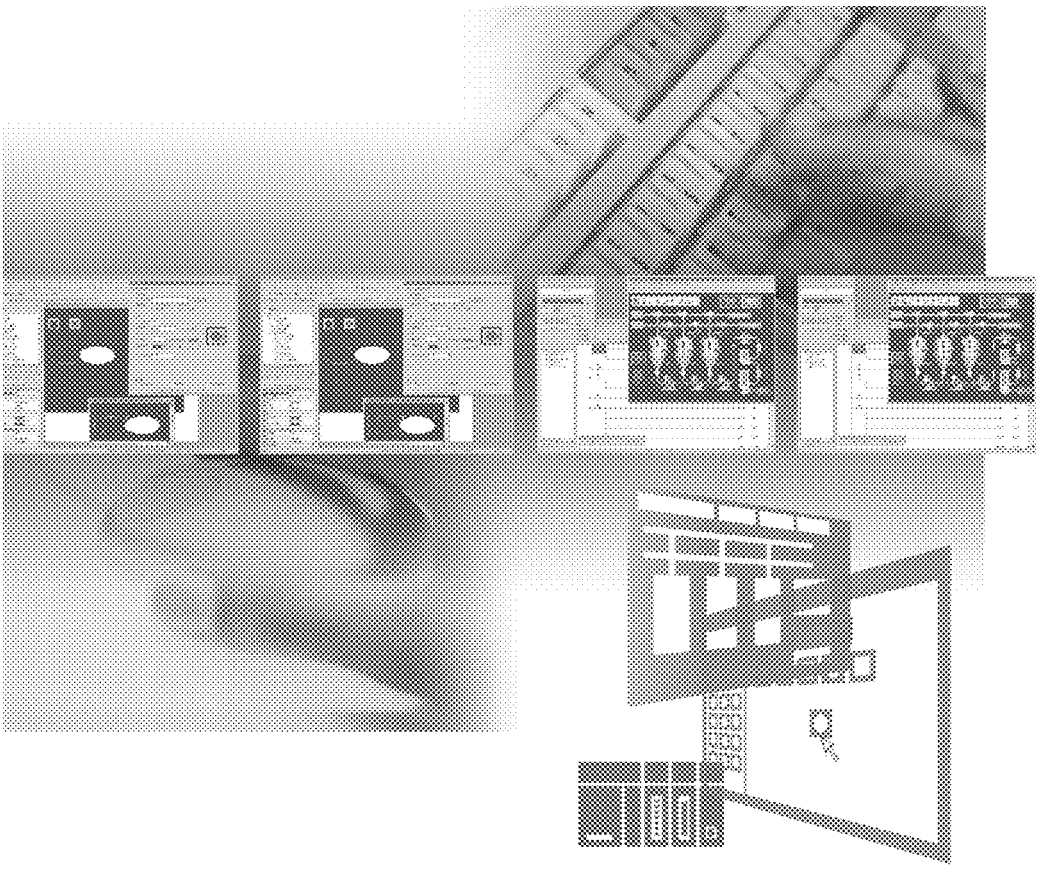
GT Designer2 Version2

オペレーティングマニュアル

（GOT900シリーズ対応）

MITSUBISHI

MELSOFT



MELSOFT MITSUBISHI TOTAL FA SOLUTION

GT Designer 2

統合FAソフトウェア
MELSOFT

SW2D5C-GTD2-J

● 安全上のご注意 ●

（ご使用前に必ずお読みください）

本製品のご使用に際しては，本マニュアルおよび本マニュアルで紹介している関連マニュアルをよくお読みいただくと共に，安全に対して十分に注意を払って，正しい取扱いをしていただくようお願いいたします。

本マニュアルで示す注意事項は，本製品に関するもののみについて記載したものです。

この●安全上のご注意●では，安全注意事項のランクを「危険」,「注意」として区分してあります。

⚠危険	取扱いを誤った場合に，危険な状況が起こりえて，死亡または重傷を受ける可能性が想定される場合。
⚠注意	取扱いを誤った場合に，危険な状況が起こりえて，中程度の傷害や軽傷を受ける可能性が想定される場合および物的損害だけの発生が想定される場合。

なお,⚠注意に記載した事項でも，状況によっては重大な事故に結びつく可能性があります。

いずれも重要な内容を記載していますので必ず守ってください。

本マニュアルは必要なときに読めるよう大切に保管すると共に，必ず最終ユーザまでお届けいただくようお願いいたします。

【テスト操作時の注意事項】

⚠危険

● システムモニタ，特殊ユニットモニタ，回路モニタ時のテスト操作（ビットデバイスの ON/OFF，ワードデバイスの現在値変更，タイマ／カウンタの設定値・現在値変更，バッファメモリの現在値変更）の操作はマニュアルを熟読し，操作方法を十分理解した上で行ってください。
また，システムに対する重大な動作を行うデバイスに対しては絶対にテスト操作でデータ変更を行わないでください。
誤出力，誤動作により事故の原因になります。

本ソフトウェアご使用上の注意事項

1. **使用するパソコンのメモリについて**
   パソコンの機種によっては主メモリ 64M バイト以下の場合，Windows® により処理を終了される場合があるので，主メモリを 64M バイト以上にしてご使用ください。

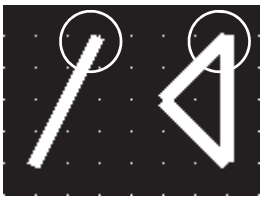
2. **ハードディスク（仮想メモリ）の空き容量について**
   本ソフトウェア実行中は，ハードディスクの仮想メモリの空き容量が 50M バイト以上必要です。
   GT Designer2 実行中に空き容量が 50M バイト以上確保できなくなった場合は，Windows® により処理が終了される場合があります。
   ハードディスクの仮想メモリの空き容量を十分確保して使用してください。
   仮想メモリ空き容量が少ない場合は，できるだけ頻繁にプロジェクトの保存を行ってください。

3. **起動時・編集中に表示されるエラーメッセージについて**
   “メモリが不足しているため，操作は終了されます。よろしいですか？”
   “Operation will be terminated because of insufficient memory. Would you like to Stop？”
   上記エラーが表示された場合には，同時に起動しているアプリケーションソフトウェアを終了するか，Windows® を再起動して，ハードディスクの空き容量を 50M バイト以上確保してください。

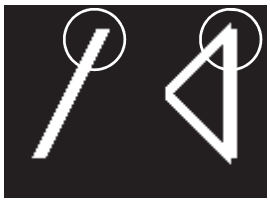
4. **GT Designer2 と GOT の表示について**
   (a) 実線以外（点線など）の太線の表示上の注意事項
   実線以外を太線で作画した場合，パソコン上の画面では線種が正しく表示されない場合があります。
   ただし，GOT 本体上では正しく表示されますのでデータ上の問題はありません。

   (b) 直線／連続直線／多角形の終端（頂点）処理
   GT Designer2 と GOT では，直線／連続直線／多角形の終端が以下のように異なります。

   GT Designer2での表示

   GOTでの表示

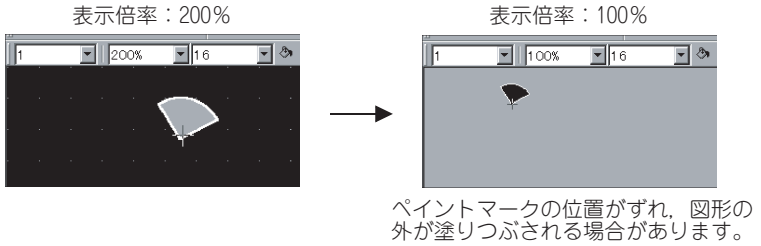
   (c) 塗り込みパターンの開始位置
   塗り込みパターンは同じですが、パターンによってはパターンの開始位置が異なります。

   (d) 線種の描画
   線の種類において、点線（鎖線）部分の長さが異なる場合があります。

   (e) オブジェクトの表示
   ・ グラフ機能のメモリ数値表示の表示位置が実際の GOT での表示と異なります。
   ・ コメント表示で表示開始行の設定をしている場合でも，GT Designer2 上では，1 行目のコメントが表示されます。

(f) 表示倍率について
作画画面の表示倍率を変更すると，つなげていた線や図形が離れたり，ペイントの塗りつぶしがはみ出る場合がありますが，プレビュー画面で正しく表示されれば，GOT で正しく表示されます。

例）ペイントがはみ出して塗りつぶされる場合



ペイントマークの位置がずれ，図形の外が塗りつぶされる場合があります。

5. システム環境の色設定で，表示色が少ない色に変更した場合（256 色→ 2 色など）の制約事項

・ 色を設定するカラーパレットは，変更した色数のパレットに変更されます。
・ 作画画面上での色表示は，変更前の色のままです。
「赤」色の長方形が存在していて，色数を「2 色 (モノクロ)」に変更した場合でも，長方形の「赤」はそのままです。
・ イメージデータ（BMP 形式ファイル）は，プロジェクトの保存，画面を閉じる，イメージデータをダブルクリック時に減色されます。

6. デバイス種類別のオブジェクト機能について

ビットデバイスとワードデバイスで設定が分かれているオブジェクト（ビットランプ，ワードランプなど）は，ビット→ワード，ワード→ビットに変換できません。

7. デバイスの種類を変更した場合

設定したデバイスの種類を，ビットデバイスからワードデバイスに変更した場合，デバイスの確認をしてください。設定内容によっては，デバイスの表記が "??" になる場合があります。

例）D0.b0 → D0　　D0.b5 → ??

8. OS の設定

OS（Windows® ）の画面設定は，フォントサイズを「小さいフォント」で設定してください。
フォントサイズを「大きいフォント」で設定していると，GT Designer2 のダイアログボックスなどが，正しく表示されません。

9. GT Designer2 起動後にツールバーのアイコンが小さくなる場合

GT Designer2 起動後にツールバーのアイコンが小さくなった場合は，ツールバーを初期化するとアイコンを正常に表示できます。
（【プロジェクト】→【作画環境】ツールバータブの 全てリセット ボタンをクリックしてください。）



10. 英語版 GT Designer2 を日本語 OS 以外のパソコンで使用する場合

使用する OS によっては GT Designer2，GOT が対応していないフォントがあるため，正しく表示されない場合があります。

改　定　履　歴

※取扱説明書番号は，本説明書の裏表紙の左下に記載してあります。

印刷日付	※取扱説明書番号	改　定　内　容
2004 年 7 月	SH(名)-080514-A	初版印刷
2004 年 10 月	SH(名)-080514-B	一部修正 1.2 節，3.1.1 項，3.1.2 項，4.6.1 項，4.7.4 項，4.7.5 項，4.9 節， 4.10.1 項，4.11.1 項，4.11.2 項，5.1.2 項，5.3 節，5.3.1 項，5.3.2 項， 6.1.2 項，7.1.2 項，7.3.6 項，9.1.1 項，付 2，付 4，付 4.1，付 4.4
2005 年 1 月	SH(名)-080514-C	一部修正 3.1.1 項，3.1.2 項，3.2 節，3.4.1 項，3.6 節，4.3.1 項，4.7.1 項， 4.11.1 項，4.11.2 項，4.12 節，5.2.3 項，5.2.4 項，6.1.2 項，7.1 節， 7.2 節，7.3 節，8.1.2 項，9.1.4 項，9.2.1 項，9.4.1 項，9.4.2 項，付 2 追加 1.2.1 項，1.2.2 項
2005 年 7 月	SH(名)-080514-D	一部修正 1.2 節，1.2.2 項，3.1.2 項，3.4.2 項，3.4.3 項，4.1 節，4.2 節，4.7.4 項， 4.7.5 項，4.10 節，4.10.1 項，4.10.2 項，4.12 節，4.13 節，6.1.2 項， 7.1.1 項，7.1.2 項，7.2 節，7.3.1 項，7.3.2 項，7.3.3 項，7.3.4 項， 7.3.5 項，7.3.6 項，7.3.7 項，7.3.8 項，8.1.3 項，9.1.4 項，9.3 節
2005 年 11 月	SH(名)-080514-E	一部修正 9.1.2 項
2006 年 3 月	SH-(名)-080514-F	一部修正 4.2 節，4.3.1 項，4.7.1 項，4.10.1 項，付 3.1 追加 8.2.6 項
2006 年 5 月	SH-(名)-080514-G	一部修正 1.2.1 項，2.1.1 項，3.1.2 項，3.2 節，4.7.3 項，4.9 節，4.11.1 項， 4.11.2 項 追加 3.1.2 項，3.3.1 項，8.1.4 項
2006 年 8 月	SH-(名)-080514-H	一部修正 3.2 節，3.3 節，3.4 節，7.3.8 項，サービスネットワーク 追加 8.2.8 項，付 1
2006 年 10 月	SH-(名)-080514-I	一部修正 4.3 節
2006 年 11 月	SH-(名)-080514-J	一部修正 3.4.3 項，9.1.3 項
2007 年 2 月	SH-(名)-080514-K	一部修正 1.2.1 項，3.1.1 項，3.2 節，3.3.1 項，3.4.1 項，3.4.3 項，4.7.4 項，4.9 節， 4.11.1 項，4.11.2 項，7.1.1 項，7.2 節，7.3.1 項，7.3.2 項，7.3.3 項， 7.3.4 項，7.3.6 項，7.3.7 項，7.3.8 項，付 2

※取扱説明書番号は，本説明書の裏表紙の左下に記載してあります。

印刷日付	※取扱説明書番号	改　定　内　容
2007 年 4 月	SH(名)-080514-L	一部修正 3.4.3 項，4.1 節，4.6.1 項
2007 年 7 月	SH(名)-080514-M	一部修正 9.1.5 項
2007 年 10 月	SH(名)-080514-N	一部修正 2.1.2 項，3.2 節，4.7.4 項，8.1.5 項，9.4.3 項，9.6.1 項，9.6.2 項，付 2
2008 年 1 月	SH(名)-080514-O	一部修正 8.1.4 項，8.1.5 項
2008 年 4 月	SH(名)-080514-P	一部修正 1.2 節，2.1 節，3.1 節，3.4 節，3.6 節，4.3 節，4.6 節，4.7 節，4.8 節， 5.1 節，7.1 節，8.1 節，9.1 節，9.4 節，付 2
2008 年 8 月	SH(名)-080514-Q	一部修正 2.1 節，3.2 節，3.3 節，3.4 節，4.7 節，8.2 節，9.1 節
2009 年 1 月	SH(名)-080514-R	一部修正 4.10 節，付 3

本書によって，工業所有権その他の権利の実施に対する保証，または実施権を許諾するものではありません。また
本書の掲載内容の使用により起因する工業所有権上の諸問題については，当社は一切その責任を負うことができません。

© 2004 MITSUBISHI ELECTRIC CORPORATION

はじめに

このたびは，三菱グラフィックオペレーションターミナルをお買い上げいただきまことにありがとうございました。

ご使用前に本書をよくお読みいただき，グラフィックオペレーションターミナルの機能・性能を十分ご理解のうえ，正しくご使用くださるようお願い致します。

目　次

安全上のご注意 ····· A - 1
本ソフトウェアご使用上の注意事項 ····· A - 2
改　定　履　歴 ····· A - 4
はじめに ····· A - 6
目　次 ····· A - 6
機能早見表 ····· A - 10
マニュアルについて ····· A - 17
本マニュアルで使用する略称，総称 ····· A - 19
マニュアルの読み方 ····· A - 23
製品構成 ····· A - 24

1 章　概要　1 - 1 ～ 1 - 7

1.1　概要　1 - 1
1.2　特長　1 - 2
1.2.1　簡単な操作 ····· 1 - 2
1.2.2　便利な機能 ····· 1 - 4

2 章　システム構成　2 - 1 ～ 2 - 6

2.1　モニタ画面作成時のシステム構成　2 - 1
2.1.1　システム構成 ····· 2 - 1
2.1.2　動作環境 ····· 2 - 1
2.2　データ転送，ドキュメント作成時のシステム構成　2 - 3
2.2.1　システム構成 ····· 2 - 3
2.2.2　使用する RS-232C ケーブル ····· 2 - 5

3 章　GT Designer2 の画面構成　3 - 1 ～ 3 - 37

3.1　画面構成と基本操作　3 - 1
3.1.1　画面構成と各種ツール ····· 3 - 1
3.1.2　ワークスペースの操作 ····· 3 - 4
3.2　メニュー構成　3 - 8
3.3　ツールバー　3 - 11
3.3.1　ツールバーの種類 ····· 3 - 11
3.4　画面構成，ツールバーのカスタマイズ　3 - 20

3.4.1 画面構成をカスタマイズする ····· 3 - 21
3.4.2 ツールバーのカスタマイズ ····· 3 - 24
3.4.3 GT Designer2 の動作環境をカスタマイズする ····· 3 - 28
3.4.4 フレームを表示する ····· 3 - 33
3.4.5 作画画面を再表示する ····· 3 - 34
3.5 ヘルプの使い方 3 - 35
3.6 製品情報の見方 3 - 37

4 章 画面の作成・編集 4 - 1 ～ 4 - 56

4.1 GT Designer2 起動時にプロジェクトを選択する 4 - 1
4.2 新規にプロジェクトを作成する 4 - 3
4.3 プロジェクトを開く／閉じる 4 - 9
4.3.1 プロジェクトを開く ····· 4 - 9
4.3.2 プロジェクトを閉じる ····· 4 - 11
4.4 プロジェクトにタイトルを付ける 4 - 12
4.5 画面を新規に作成する 4 - 13
4.6 画面を開く／閉じる 4 - 16
4.6.1 画面を開く ····· 4 - 16
4.6.2 画面を閉じる ····· 4 - 21
4.7 作画画面（エディタ）の基本操作 4 - 22
4.7.1 オブジェクトの配置エリアと GOT の表示エリア ····· 4 - 22
4.7.2 オブジェクトの配置基本操作 ····· 4 - 24
4.7.3 図形の描画・文字の入力 ····· 4 - 26
4.7.4 オブジェクト機能の設定 ····· 4 - 29
4.7.5 ダイアログボックスの基本操作 ····· 4 - 35
4.8 複数の画面の操作 4 - 37
4.8.1 開いている画面を重ねて／並べて表示する ····· 4 - 37
4.8.2 編集する画面をアクティブにする ····· 4 - 38
4.9 画面のプロパティを変更する 4 - 39
4.10 作成した画面のイメージを見る 4 - 41
4.10.1 ベース画面をプレビューする ····· 4 - 41
4.10.2 ウィンドウ付きでベース画面をプレビューする ····· 4 - 44
4.11 画面をコピーする／削除する 4 - 46
4.11.1 画面データをコピーする ····· 4 - 46
4.11.2 画面データを削除する ····· 4 - 48
4.12 画面切換えデバイスを設定する 4 - 50
4.13 データチェック操作を行う 4 - 53
4.14 プロジェクトを保存する 4 - 55
4.14.1 プロジェクトの上書き保存 ····· 4 - 55
4.14.2 プロジェクトの名前をつけて保存する ····· 4 - 55
4.15 GT Designer2 を終了する 4 - 56

5章　データ転送操作　5 - 1 ～ 5 - 39

5.1　GOT に転送するデータの種類と容量　5 - 1
5.1.1　GOT にインストールするデータの種類 ····· 5 - 1
5.1.2　データ転送に必要なメモリ容量 ····· 5 - 8
5.2　RS-232C 通信でデータを転送する　5 - 12
5.2.1　通信設定を行う ····· 5 - 17
5.2.2　内蔵メモリ情報を取得する ····· 5 - 18
5.2.3　アップロードを行う ····· 5 - 19
5.2.4　ROM_BIOS をインストールする ····· 5 - 20
5.2.5　OS をインストールする ····· 5 - 23
5.2.6　モニタデータをダウンロードする ····· 5 - 25
5.2.7　特殊データをダウンロードする ····· 5 - 27
5.3　メモリカードを使用してデータを転送する　5 - 28
5.3.1　ROM_BIOS をインストールする ····· 5 - 30
5.3.2　OS，モニタデータ，特殊データを転送する ····· 5 - 34
5.4　データ転送時のエラーメッセージ　5 - 37

6章　プロジェクトの印刷 / ファイル出力　6 - 1 ～ 6 - 13

6.1　印刷方法　6 - 1
6.1.1　設定方法 ····· 6 - 1
6.1.2　設定項目 ····· 6 - 2
6.2　印字例　6 - 9
6.2.1　プリンタ出力時 ····· 6 - 9
6.2.2　ファイル出力時 ····· 6 - 12

7章　ライブラリを活用する　7 - 1 ～ 7 - 21

7.1　ライブラリとは？　7 - 1
7.1.1　ライブラリを使用する前に知っておきたいこと ····· 7 - 1
7.1.2　ライブラリの基本操作 ····· 7 - 4
7.2　ライブラリからオブジェクト，図形を貼り付ける　7 - 6
7.3　オリジナルのライブラリを作成する　7 - 7
7.3.1　オブジェクトや図形をライブラリに登録する ····· 7 - 7
7.3.2　登録したライブラリ／テンプレートをコピーする ····· 7 - 9
7.3.3　登録したライブラリ／テンプレートを削除する ····· 7 - 10
7.3.4　登録したオブジェクト，図形を編集する ····· 7 - 11
7.3.5　ライブラリのプロパティを変更する ····· 7 - 13
7.3.6　ライブラリを保存する ····· 7 - 14
7.3.7　ライブラリをファイルから開く ····· 7 - 17
7.3.8　ユーザライブラリをインポートする ····· 7 - 19
7.4　GT Designer のパネルキットを流用する　7 - 21

8章　描画・編集　8 - 1 ～ 8 - 33

8.1　図形を描画する　8 - 1
8.1.1　図形を描く ····· 8 - 1

8.1.2 文字を入力する ····· 8 - 7
8.1.3 図形を塗りつぶす ····· 8 - 9
8.1.4 キャプチャ機能で取り込む ····· 8 - 11
8.1.5 BMP/DXF ファイルの図形データを貼り付ける ····· 8 - 14
8.2 図形・オブジェクトを編集する 8 - 18
8.2.1 図形，オブジェクトを選択する ····· 8 - 18
8.2.2 図形，オブジェクトを編集する ····· 8 - 20
8.2.3 複数の図形，オブジェクトをグループ化する／解除する ····· 8 - 21
8.2.4 元に戻す，やり直し ····· 8 - 21
8.2.5 複数の図形，オブジェクトを整列する ····· 8 - 22
8.2.6 複数の図形，オブジェクトを拡大，縮小する ····· 8 - 27
8.2.7 図形，オブジェクトの属性を変更する ····· 8 - 27
8.2.8 図形，オブジェクトのサイズを変更する ····· 8 - 29
8.2.9 図形，オブジェクトを連続コピーする ····· 8 - 31
8.2.10 図形，オブジェクトを複製する ····· 8 - 33

9章 便利な機能 9 - 1 ～ 9 - 41

9.1 編集機能 9 - 1
9.1.1 同一画面上の複数のオブジェクト／図形を一括で設定する（プロパティシート）····· 9 - 1
9.1.2 使用目的別でオブジェクト／図形を管理，一括設定する（カテゴリワークスペース）····· 9 - 5
9.1.3 複数画面に散らばっているオブジェクト／図形の属性を一括変更する（一括変更）··· 9 - 11
9.1.4 重なった図形を簡単に選択する（データ一覧）····· 9 - 16
9.1.5 使用しているデバイスを確認する（デバイス使用一覧）····· 9 - 17
9.1.6 使用している文字列を確認する【文字列使用一覧】····· 9 - 19
9.2 デバイス設定時にデバイスコメントを参照する 9 - 21
9.2.1 デバイスコメントの読込み ····· 9 - 21
9.2.2 デバイスコメントの参照方法 ····· 9 - 23
9.3 モニタデータにエラーがないかチェックする 9 - 25
9.4 多言語を入力する（多言語入力機能） 9 - 26
9.4.1 Windows の多言語機能を使用する ····· 9 - 27
9.4.2 言語入力用ソフトウェアを使用する ····· 9 - 33
9.4.3 注意事項 ····· 9 - 35
9.5 作成したデータのデータサイズを確認する 9 - 37
9.5.1 確認方法 ····· 9 - 37
9.5.2 確認項目 ····· 9 - 37
9.6 他のプロジェクトデータを流用する 9 - 38
9.6.1 データの読込み方法 ····· 9 - 38
9.6.2 注意事項 ····· 9 - 39

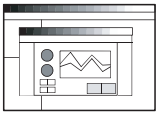
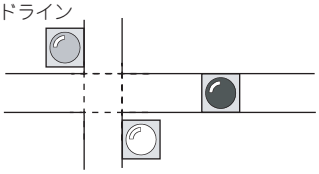
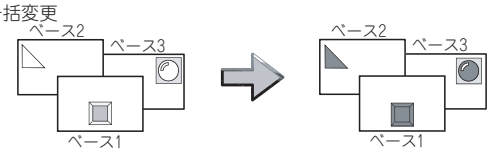
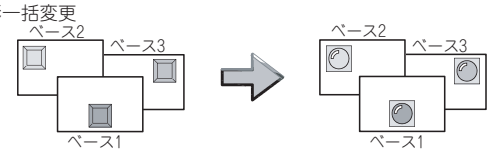
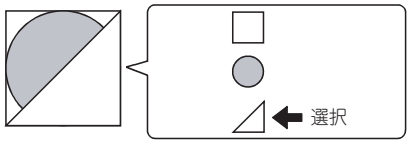
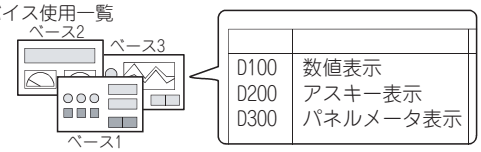
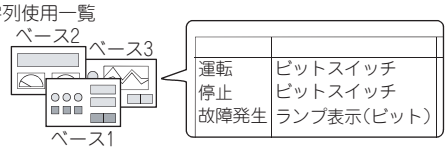
付 録 付 - 1 ～ 付 - 15

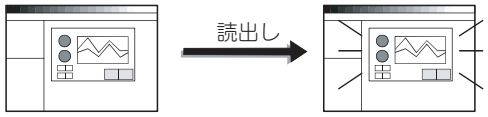
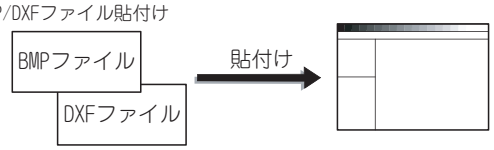
付 1 ショートカット一覧 ····· 付 - 1
付 2 GT Designer2 の操作 Q&A ····· 付 - 3
付 3 既存データを流用する ····· 付 - 7
付 4 使用するモニタデータについて ····· 付 - 12

索 引 索引 - 1 ～ 索引 - 2

機能早見表

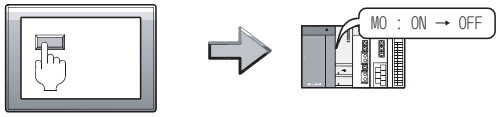
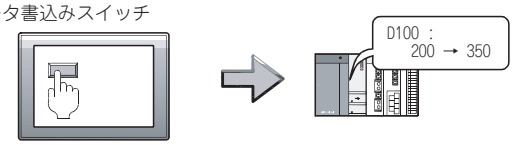
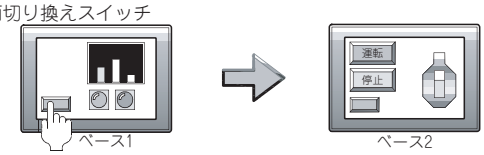
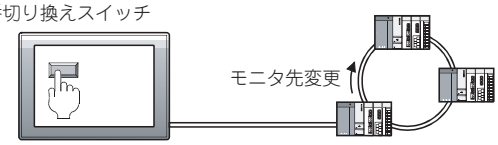
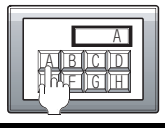
編集操作（GT Designer2 Version2 オペレーティングマニュアル）

イメージ	機　能	参照先
プレビュー 	GOT の画面イメージを確認する。	4-41 ページ
整列 	オブジェクトや図形を整列する。	8-22 ページ
プロパティシート 	同一画面のオブジェクトや図形の色／属性を一括で変更する。	9-1 ページ
ガイドライン 	図形やオブジェクトを配置時，他の図形やオブジェクトとの位置関係を補助線で表示する。	8-25 ページ
色一括変更 	複数の画面に散らばるオブジェクトや図形の色を一括で変更する。	9-11 ページ
図形一括変更 	スイッチやランプの図形を一括で変更する。	9-11 ページ
デバイス一括変更 	設定したデバイスを一括変更する。	9-11 ページ
データ一覧 	重なっている図形やオブジェクトを選択する。	9-16 ページ
デバイス使用一覧 	設定したデバイスを一覧で表示する。	9-17 ページ
文字列使用一覧 	直接銘板として設定した文字列を一覧で表示する。	9-19 ページ

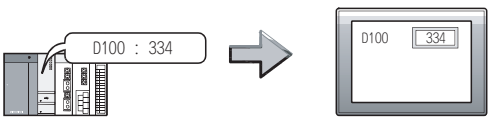
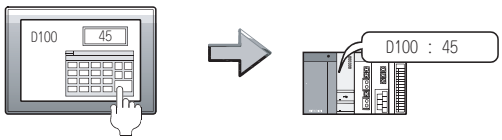
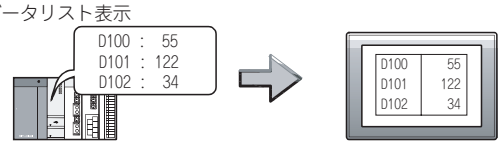
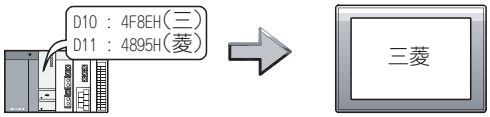
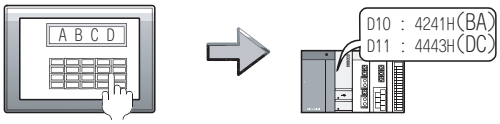
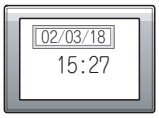
イメージ	機　能	参照先
多言語入力 	文字やコメントを多言語で入力する。	9-26 ページ
他プロジェクト読出し 	他のプロジェクトデータを流用する。	9-38 ページ
BMP/DXFファイル貼付け 	BMP/DXF 形式のファイルを貼り付ける。	8-14 ページ

オブジェクト機能（GT Designer2 Version □リファレンスマニュアル）

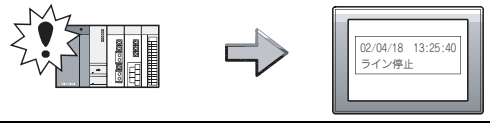
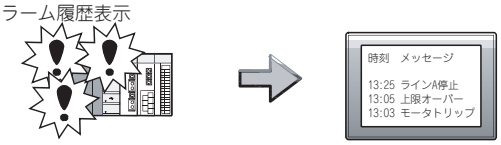
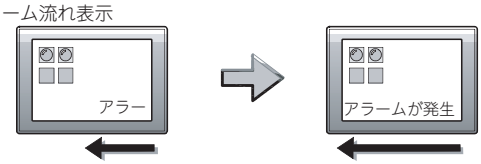
1 ランプ，スイッチ

イメージ	機　能	参照先
ランプ表示 	ランプの点灯色を変える。	6-1 ページ
ビットスイッチ 	タッチしてビットデバイスを ON/OFF する。	6-19 ページ
データ書込みスイッチ 	タッチしてワードデバイスの値を変更する。	6-36 ページ
拡張機能スイッチ 	タッチして拡張機能の画面に切り換える。	6-41 ページ
画面切り換えスイッチ 	タッチしてベース，ウィンドウ画面を切り換える。	6-49 ページ
局番切り換えスイッチ 	タッチしてモニタするシーケンサの局番を切り換える。	6-59 ページ
キーコードスイッチ 	数値／アスキー入力用のキーとして使用する。	6-65 ページ

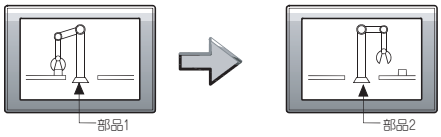
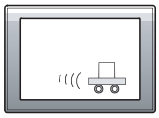
2 数値，文字表示

イメージ	機　能	参照先
数値表示 	デバイスの値を数値で表示する	7-1 ページ
数値入力 	デバイスに値を書き込む	7-1 ページ
データリスト表示 	複数のデバイスの値を表形式で表示する。	7-28 ページ
アスキー表示 	デバイスの値を文字で表示する	7-43 ページ
アスキー入力 	デバイスに文字コードを入力する。	7-43 ページ
時計表示 	年月日／時刻を表示する。	7-57 ページ
コメント表示 	コメントを表示する。	7-63 ページ

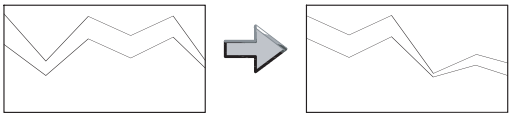
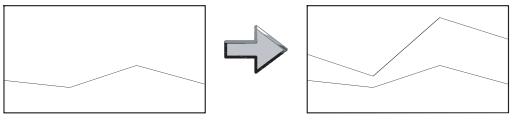
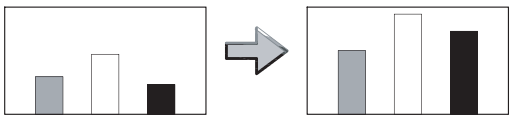
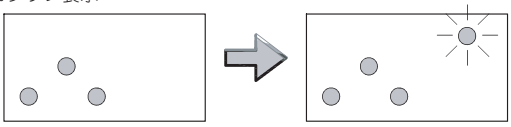
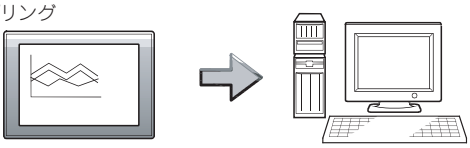
3 アラーム

イメージ	機　能	参照先
アラームリスト表示 	アラーム発生時にメッセージを表示する。	8-1 ページ
アラーム履歴表示 	過去に発生したアラームを履歴表示する。	8-31 ページ
アラーム流れ表示 	アラームを横スクロールして表示する。	8-66 ページ

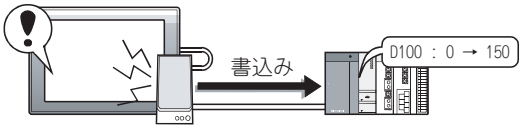
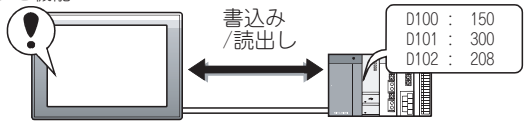
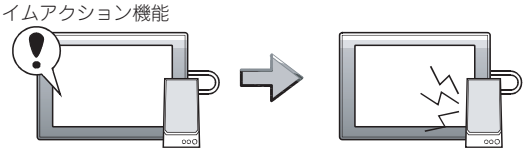
4 部品

イメージ	機　能	参照先
部品表示 	登録した部品を表示する。	9-1 ページ
部品移動表示 	部品を移動表示する。	9-27 ページ

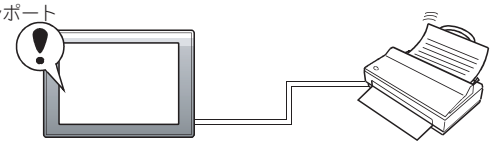
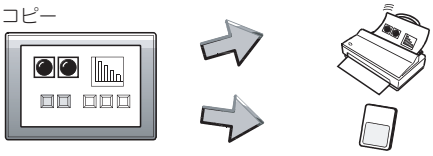
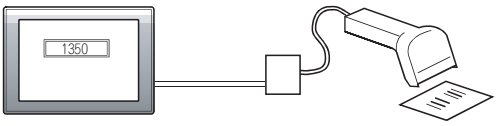
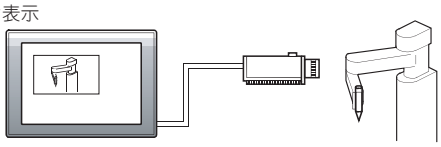
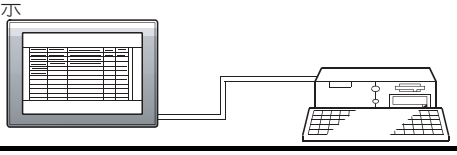
5 グラフ，メータ

イメージ	機　能	参照先
パネルメータ表示 	デバイスの値をメータで表示する。	10-1 ページ
レベル表示 	デバイスの値を全体に対しての比率で表示する。	10-13 ページ
トレンドグラフ表示 	デバイスの値をトレンドグラフで表示する。	10-27 ページ
折れ線グラフ表示 	デバイスの値を折れ線グラフで表示する。	10-43 ページ
棒グラフ表示 	デバイスの値を棒グラフで表示する。	10-58 ページ
統計グラフ表示 	デバイスの値を全体に対しての割合でグラフ表示する。	10-70 ページ
散布グラフ表示 	デバイスの値を散布グラフで表示する。	10-80 ページ
サンプリング 	デバイスの値を収集して，収集したデータをパソコンで編集する。	10-101 ページ

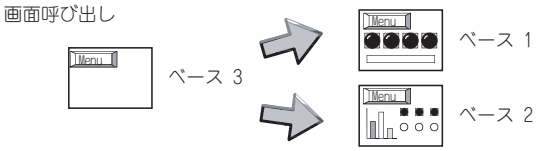
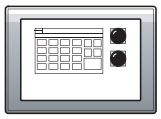
6 条件→動作

イメージ	機　能	参照先
状態監視機能 	デバイスの状態を監視して，条件成立時にデバイスへの書込みや，GOT の動作を行う。	11-1 ページ
レシピ機能 	デバイスの状態を監視して，条件成立時にデバイス値の書込み／読出しを行う。	11-10 ページ
タイムアクション機能 	指定した日時にデバイスの書込みや音声を出力する。	11-20 ページ

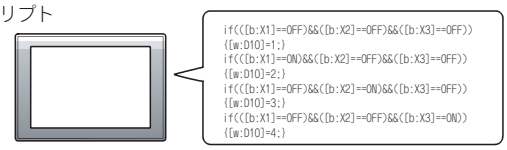
7 外部入出力

イメージ	機　能	参照先
レポート 	条件成立時に数値データを収集して，数値データや対応したコメントを印刷する。	12-1 ページ
ハードコピー 	GOT のモニタ画面をプリンタやメモリカードに出力する。	12-24 ページ
操作パネル 	操作パネルを使用して，デバイスの書込みを行う。	12-30 ページ
バーコード 	バーコードリーダで読み込んだデータをデバイスに書き込む。	12-38 ページ
音声出力 	音声を出力する。	12-44 ページ
ビデオ表示 	ビデオ映像を表示する。	12-48 ページ
RGB表示 	パソコンの画面を表示する。	12-66 ページ

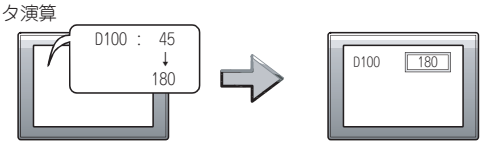
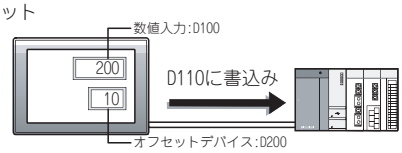
8 その他

イメージ	機　能	参照先
画面呼び出し 	指定した画面を別の画面に呼び出して表示する。	13-1 ページ
テスト 	モニタ画面表示中にテストウィンドウでデバイス値の変更を行う。	13-11 ページ

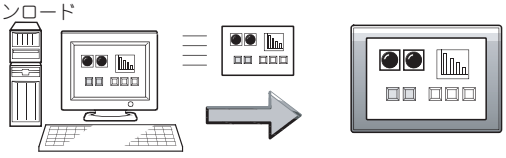
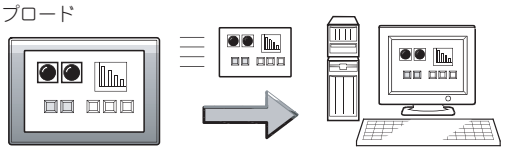
9 スクリプト機能

イメージ	機　能	参照先
スクリプト 	GOT の表示をスクリプトで制御する。	14-1 ページ

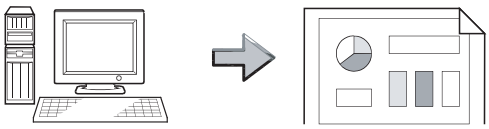
10 オブジェクトの設定

イメージ	機　能	参照先
データ演算 	デバイス値を計算式で演算し，演算した値でオブジェクト機能を動作させる。	5-44 ページ
オフセット 	オフセットデバイスの値をモニタデバイスアドレスに加算してモニタする。	5-52 ページ
セキュリティ 	パスワードで利用者を制限する。	5-56 ページ

データ転送（GT Designer2 Version2 オペレーティングマニュアル）

イメージ	機　能	参照先
ダウンロード 	モニタ画面データをパソコンから GOT に転送する。	5-1 ページ
アップロード 	モニタ画面データを GOT からパソコンに転送する。	5-19 ページ

印刷（GT Designer2 Version2 オペレーティングマニュアル）

イメージ	機　能	参照先
印刷 	プロジェクトの情報（画面イメージやタイトル一覧など）を印刷する。	6-1 ページ

マニュアルについて

本製品に関連するマニュアルには，下記のものがあります。
必要に応じて本表を参考にしてご依頼ください。

関連マニュアル

マニュアル名称	マニュアル番号（形名コード）	標準価格
GT Works2 Version2/GT Designer2 Version2 オペレーティングマニュアル（スタートアップ・入門編） GT Designer2 のインストール方法，簡単初めて GOT を使用する人向けの作画方法について説明 （別　売）	SH-080513 （1D7M17）	￥1500
GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル GT Designer2 で使用する各オブジェクト機能の仕様，設定内容などについて説明 （別　売）	SH-080515 （1D7M19）	￥4000
GOT-A900 シリーズオペレーティングマニュアル （GT Works2 Version2/GT Designer2 Version2 対応　拡張機能・オプション機能編） GOT で使用できる下記の拡張機能・オプション機能について説明 ・ユーティリティ　・回路モニタ　・システムモニタ ・特殊ユニットモニタ　・ネットワークモニタ　・リスト編集 ・モーションモニタ　・サーボアンプモニタ　・CNC モニタ ・かな漢字変換　・文字フォント切換え　・システムダイアログ ・言語切換え （別　売）	SH-080516 （1D7M20）	￥3000
GOT-A900 シリーズユーザーズマニュアル （GT Works2 Version2/GT Designer2 Version2 対応　接続編） GOT-A900 シリーズで使用できる接続形態のシステム構成，ケーブルの作成方法などを説明 （別　売）	SH-080517 （1D7M21）	￥3000
GOT-A900 シリーズオペレーティングマニュアル （GT Works2 Version2/GT Designer2 Version2 対応　ゲートウェイ機能編） GOT-A900 シリーズで行えるゲートウェイ機能の仕様，システム構成，設定方法などについて説明 （別　売）	SH-080518 （1D7M22）	￥1500
A985GOT/A975GOT/A970GOT/A960GOT ユーザーズマニュアル（詳細編） 各 GOT の性能仕様，設置方法，通信ボード / 通信ユニットの装着方法などを説明 （別　売）	SH-3311 （1DM098）	￥1300
A950GOT/A951GOT/A953GOT/A956GOT ユーザーズマニュアル（詳細編） 各 GOT の性能仕様，設置方法，通信ボード / 通信ユニットの装着方法などを説明 （別　売）	SH-080011 （1DM102）	￥600
GOT-F900 シリーズ ハードウェアマニュアル［共通接続編］ GOT-F900 シリーズで使用できる接続形態のシステム構成 , ケーブルの選定・作成方法について説明 （別　売）	JY992D82601 （09R803）	￥2400
GOT-F900 シリーズ オペレーションマニュアル［GT Designer2 対応版］ GOT-F900 シリーズで行える接続形態ごとの仕様，システム構成，接続図，および F940GOT で行えるユーティリティ機能・HPP モード・特殊機能ユニットモニタ機能の仕様，専用モニタ画面の操作方法について説明 （別　売）	JY997D06701 （09R802）	￥2100



PDF マニュアルのダウンロードについて

最新バージョンの PDF マニュアルは，三菱電機 FA 機器技術情報サービス MELFANSweb ホームページ (http://www.MitsubishiElectric.co.jp/melfansweb) よりダウンロードできます。

1. MELFANSweb トップページより FA-LAND の GO をクリックします。
   FA-LAND 製品選択ページを表示します。
2. 表示器のオンラインマニュアルをクリックします。
   オンラインマニュアルの検索ページを表示します。
3. 検索項目のマニュアル言語，マニュアル番号を入力し，検索開始をクリックします。マニュアル番号については，前ページを参照してください。

本マニュアルで使用する略称，総称

本マニュアルの説明で使用している略称，総称を下記に示します。

■ GOT

略称／総称		内　容			
GOT-A900シリーズ	A985GOT-V	A985GOT-TBA-V,	A985GOT-TBD-V		
	A985GOT	A985GOT-TBA,	A985GOT-TBD,	A985GOT-TBA-EU	
	A975GOT	A975GOT-TBA-B, A975GOT-TBA-EU	A975GOT-TBD-B,	A975GOT-TBA,	A975GOT-TBD,
	A970GOT	A970GOT-TBA-B, A970GOT-SBA, A970GOT-TBA-EU,	A970GOT-TBD-B, A970GOT-SBD, A970GOT-SBA-EU,	A970GOT-TBA, A970GOT-LBA, A970GOT-LBA-EU	A970GOT-TBD, A970GOT-LBD,
	A97 ＊ GOT	A975GOT,	A970GOT		
	A960GOT	A960GOT-EBA,	A960GOT-EBD,	A960GOT-EBA-EU	
	A956WGOT	A956WGOT-TBD			
	A956GOT	A956GOT-TBD, A956GOT-TBD-M3, A956GOT-SBD-B,	A956GOT-SBD, A956GOT-SBD-M3, A956GOT-SBD-M3-B	A956GOT-LBD, A956GOT-LBD-M3,	
	A953GOT	A953GOT-TBD, A953GOT-TBD-M3, A953GOT-SBD-B,	A953GOT-SBD, A953GOT-SBD-M3, A953GOT-SBD-M3-B	A953GOT-LBD, A953GOT-LBD-M3,	
	A951GOT	A951GOT-TBD, A951GOT-TBD-M3, A951GOT-SBD-B,	A951GOT-SBD, A951GOT-SBD-M3, A951GOT-SBD-M3-B	A951GOT-LBD, A951GOT-LBD-M3,	
	A951GOT-Q	A951GOT-QTBD, A951GOT-QTBD-M3, A951GOT-QSBD-B,	A951GOT-QSBD, A951GOT-QSBD-M3, A951GOT-QSBD-M3-B	A951GOT-QLBD, A951GOT-QLBD-M3,	
	A950GOT	A950GOT-TBD, A950GOT-TBD-M3, A950GOT-SBD-B,	A950GOT-SBD, A950GOT-SBD-M3, A950GOT-SBD-M3-B	A950GOT-LBD, A950GOT-LBD-M3,	
	A95 ＊ハンディ GOT	A950GOT-SBD-M3-H, A953GOT-LBD-M3-H	A950GOT-LBD-M3-H,	A953GOT-SBD-M3-H,	
	A95 ＊ GOT	A956GOT, A950GOT	A953GOT,	A951GOT,	A951GOT-Q,
GOT-F900シリーズ	F940GOT	F940GOT-SWD, ET-940BH(-L),	F940GOT-LWD, ET-940PH(-L)	F943GOT-SWD,	F943GOT-LWD,
	F930GOT-K	F930GOT-BBD-K			
	F930GOT	F930GOT-BWD,	F933GOT-BWD,		
	F920GOT-K	F920GOT-BBD5-K,	F920GOT-BBD-K		
	F940 ハンディ GOT	F940GOT-SBD-H, F943GOT-SBD-H,	F940GOT-LBD-H, F943GOT-LBD-H,	F940GOT-SBD-RH, F943GOT-SBD-RH,	F940GOT-LBD-RH, F943GOT-LBD-RH
	F920 ハンディ GOT	F920GOT-BBD-RH			
	F940WGOT	F940WGOT-TWD			
GOT1000 シリーズ		GOT1000 シリーズの総称			

■ 通信ボード／通信ユニット

略称／総称		内　容			
通信ボード	バス接続ボード	A9GT-QBUSS, A9GT-50WQBUSS,	A9GT-QBUS2S, A9GT-50WBUSS	A9GT-BUSS,	A9GT-BUS2S,
	シリアル通信ボード	A9GT-RS4, A9GT-50WRS4	A9GT-RS2,	A9GT-RS2T,	A9GT-50WRS2,
通信 ユニット	バス接続ユニット	A9GT-QBUS2SU, A7GT-BUS2S	A9GT-BUSSU,	A9GT-BUS2SU,	A7GT-BUSS,
	データリンクユニット	A7GT-J71AP23,	A7GT-J71AR23,	A7GT-J71AT23B	
	ネットワークユニット	A9GT-QJ71LP23,	A9GT-QJ71BR13,	A7GT-J71LP23,	A7GT-J71BR13
	CC-Link 通信ユニット	A8GT-J61BT13,	A8GT-J61BT15		
	Ethernet 通信ユニット	A9GT-J71E71-T			

■ オプションユニット

略称／総称		内　容	
オプション ユニット	外部入出力ユニット	A9GT-70KBF,	A8GT-50KBF
	プリンタインタフェース ユニット	A9GT-50PRF 形	
	メモリカードインタ フェースユニット	A1SD59J-MIF	
	ビデオ /RGB 混合入力 インタフェースユニット	A9GT-80V4R1	
	ビデオ入力インタフェース ユニット	A9GT-80V4	
	RGB 入力インタフェース ユニット	A9GT-80R1	

■ オプション

略称／総称		内　容			
オプション	バックライト	A9GT-80LTT, A9GT-70LTTBW,	A9GT-70LTTB, A9GT-50LT,	A9GT-70LTT, F9GT-40LTS,	A9GT-70LTS, F9GT-30LTB
	デバッグスタンド	A9GT-80STAND,	A9GT-70STAND,	A9GT-50WSTAND,	A9GT-50STAND
	メモリボード	A9GT-FNB, A9GT-FNB8M, F9GT-40FMB,	A9GT-FNB1M, A9GT-QFNB, F9GT-40UMB	A9GT-FNB2M, A9GT-QFNB4M,	A9GT-FNB4M, A9GT-QFNB8M,
	テンキーパネル	A8GT-TK			
	バスコネクタ変換 ボックス	A7GT-CNB			
	バス延長コネクタ ボックス	A9GT-QCNB			
	保護シート	A9GT-80PSC, A9GT-50PSC,	A9GT-70PSC, F9WGT-40PSC,	A9GT-60PSC, F9GT-40PSC,	A9GT-50WPSC, F9GT-30PSC
	アタッチメント	A77GT-96ATT,	A85GT-95ATT,	A87GT-96ATT,	A87GT-97ATT
	メモリカード	フラッシュ PC カード, SRAM タイプ PC カードの略称		市販品フラッシュ PC カード,	
	フラッシュ PC カード	A9GTMEM-10MF,	A9GTMEM-20MF,	A9GTMEM-40MF	
	コンパクトフラッシュ PC カード	市販品コンパクトフラッシュ PC カードの略称			
	コネクタ変換ボックス	F9GT-HCNB			

■ ソフトウェア

略称／総称		内　容
ソフトウェア	GT Works2 Version2	SW1D5C-GTWK2-J，SW1D5C-GTWK2-JV
	GT Designer2 Version2	SW1D5C-GTD2-J，SW1D5C-GTD2-JV
	GT Designer2	GOT900 シリーズ用画面作成ソフト GT Designer2
	GT Simulator2	GOT900 シリーズ用スクリーンシミュレータ GT Simulator2
	GT SoftGOT2	モニタリングソフト GT SoftGOT2
	GT Converter	GOT900 シリーズ用データ変換ソフト GT Converter
	GX Developer	SW □ D5C-GPPW(-V)/SW □ D5F-GPPW(-V) 形ソフトウェアパッケージの総称
	GX Simulator	SW □ D5C-LLT(-V) 形ラダーロジックテストツール機能ソフトウェアパッケージの総称 (SW5D5C-LLT(-V) 以降)
	DU/WIN	FX-PCS-DU/WIN の略称

■ ライセンスキー（GT SoftGOT，GT SoftGOT2 用）

略称／総称	内　容
ライセンスキー	A9GTSOFT-LKEY-P（DOS/V パソコン用）
ライセンスキー FD	SW5D5F-SGLKEY-J（パソコン CPU ユニット用）

■ CPU

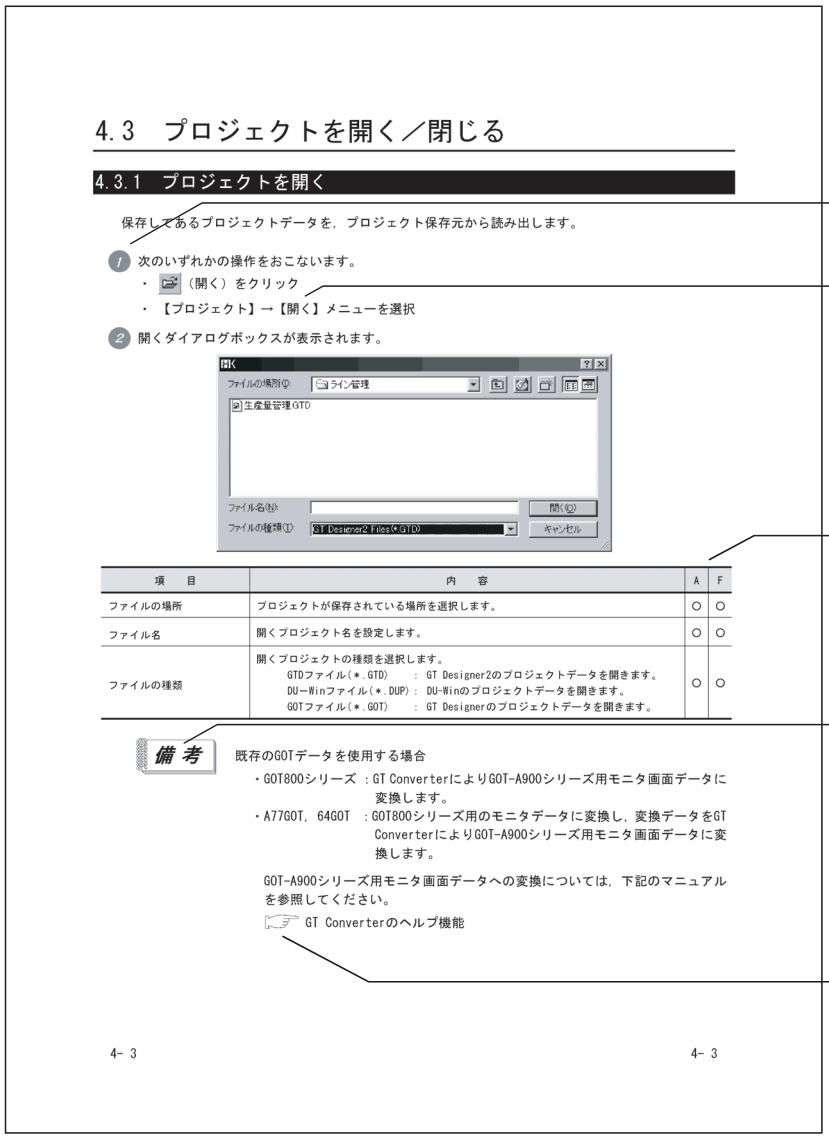
略称／総称		内　容			
QCPU	QCPU（Q モード）	Q00JCPU， Q02HCPU， Q12PHCPU，	Q00CPU， Q06HCPU， Q25PHCPU，	Q01CPU， Q12HCPU， Q12PRHCPU，	Q02CPU， Q25HCPU， Q25PRHCPU
	QCPU（A モード）	Q02CPU-A，	Q02HCPU-A，	Q06HCPU-A	
	リモート I/O 局	MELSECNET/H ネットワークシステム リモート I/O 局用ネットワークユニット (QJ72LP25-25，	QJ72LP25G，	QJ72BR15)	
QnACPU	QnACPU タイプ	Q2ACPU， Q3ACPU，	Q2ACPU-S1， Q4ACPU，	Q2AHCPU， Q4ARCPU	Q2AHCPU-S1，
	QnASCPU タイプ	Q2ASCPU，	Q2ASCPU-S1，	Q2ASHCPU，	Q2ASHCPU-S1
ACPU	AnUCPU	A2UCPU，	A2UCPU-S1，	A3UCPU，	A4UCPU
	AnACPU	A2ACPU，	A2ACPU-S1，	A3ACPU	
	AnNCPU	A1NCPU，	A2NCPU，	A2NCPU-S1，	A3NCPU
	AnCPU タイプ	AnUCPU，	AnACPU，	AnNCPU	
	AnUS(H)CPU	A2USCPU，	A2USCPU-S1，	A2USHCPU-S1	
	AnS(H)CPU	A1SCPU， A1SHCPU，	A1SCPUC24-R2， A2SHCPU，	A2SCPU， A2SHCPU-S1	A2SCPU-S1，
	A1SJ(H)CPU	A1SJCPU，	A1SJCPU-S3，	A1SJHCPU	
	AnSCPU タイプ	AnUS(H)CPU，	AnS(H)CPU，	A1SJ(H)CPU	
	A1FXCPU	A1FXCPU			
		A0J2HCPU，	A2CCPU，	A2CCPUC24，	A2CJCPU
FXCPU		FX_0 シリーズ， FX_{1N} シリーズ， FX_{2C} シリーズ， $FX_{(2N)}$-10GM/20GN シリーズ，	FX_{0N} シリーズ， FX_{1NC} シリーズ， FX_{2N} シリーズ，	FX_{0S} シリーズ， FX_{1S} シリーズ， FX_{2NC} シリーズ， FX_{3UC} シリーズ，	FX_1 シリーズ， FX_2 シリーズ， FX_{3U} シリーズ
モーションコントローラ CPU	モーションコントローラ CPU（Q シリーズ）	Q172CPU，	Q173CPU，	Q172CPUN，	Q173CPUN
	モーションコントローラ CPU（A シリーズ）	A273UCPU， A373UCPU， A171SCPU-S3N， A172SHCPUN，	A273UHCPU， A373UCPU-S3， A171SHCPU， A173UHCPU，	A273UHCPU-S3， A171SCPU， A171SHCPUN， A173UHCPU-S1	A373CPU， A171SCPU-S3， A172SHCPU，
FA コントローラ		LM610，	LM7600，	LM8000	
MELDAS C6/C64		FCA C6，	FCA C64		

■ 他社製シーケンサ

略称／総称		内　容			
オムロン社製シーケンサ		C200HS, C200HE), CV500, CVM1-CPU11, CJ1H, CPM1A,	C200H, CQM1, CV1000, CVM1-CPU21, CJ1G, CPM2A	C200Hα シリーズ（C200HX，C200HG, C1000H, CV2000, CS1, CJ1M, CPM2C,	 C2000H, CVM1-CPU01, CS1D, CPM1, CQM1H
安川電機社製シーケンサ		GL60S, GL130, MP-930,	GL60H, CP-9200SH, MP-940,	GL70H, CP-9300MS, MP-9200(H),	GL120, MP-920, PROGIC-8
Allen-Bradley 社製シーケンサ	SLC500 シリーズ	SLC500-20, SLC5/02,	SLC500-30, SLC5/03,	SLC500-40, SLC5/04,	SLC5/01, SLC5/05
	MicroLogix1000 シリーズ	1761-L10BWA, 1761-L16BWB, 1761-L32BWB, 1761-L20BWA-5A,	1761-L10BWB, 1761-L16BBB, 1761-L32BBB, 1761-L20BWB-5A	1761-L16AWA, 1761-L32AWA, 1761-L32AAA,	1761-L16BWA, 1761-L32BWA, 1761-L20AWA-5A,
	MicroLogix1500 シリーズ	1764-LSP			
シャープ社製シーケンサ		JW-21CU, JW-33CUH, JW-100CU,	JW-22CU, JW-50CUH, Z-512J	JW-31CUH, JW-70CUH,	JW-32CUH, JW-100CUH,
東芝社製シーケンサ	PROSEC T シリーズ	T3,	T3H,	T2E,	T2N
	PROSEC V シリーズ	Model3000,	S2T		
SIEMENS 社製シーケンサ		SIMATIC S7-200 シリーズ, SIMATIC S7-400 シリーズ		SIMATIC S7-300 シリーズ,	
日立産機システム社製シーケンサ（HIDEC H シリーズ）	大型 H シリーズ	H-302(CPU2-03H), H-4010(CPU3-40H),	H-702(CPU2-07H), H-300(CPU-03Ha),	H-1002(CPU2-10H), H-700(CPU-07Ha),	H-2002(CPU2-20H), H-2000(CPU-20Ha)
	H-200 ～ 252 シリーズ	H-200(CPU-02H，CPE-02H), H-252(CPU22-02H), H-252C(CPU22-02HC，CPE22-02HC)		H-250(CPU21-02H), H-252B(CPU22-02HB),	
	H シリーズボードタイプ	H-20DR, H-20DT, HL-40DR,	H-28DR, H-28DT, HL-64DR	H-40DR, H-40DT,	H-64DR, H-64DT,
	EH-150 シリーズ	EH-CPU104,	EH-CPU208,	EH-CPU308,	EH-CPU316
松下電工社製シーケンサ		FP0-C16CT, FP2, FP5, FP-M(C32TC)	FP0-C32CT, FP2SH, FP10(S),	FP1-C24C, FP2-CCU, FP10SH,	FP1-C40C, FP3, FP-M(C20TC),

マニュアルの読み方

・本マニュアルで使用している記号について説明します。



4.3　プロジェクトを開く／閉じる

4.3.1　プロジェクトを開く

保存してあるプロジェクトデータを，プロジェクト保存元から読み出します。

1 次のいずれかの操作をおこないます。
- （開く）をクリック
- 【プロジェクト】→【開く】メニューを選択

2 開く ダイアログボックスが表示されます。

項　目	内　容	A	F
ファイルの場所	プロジェクトが保存されている場所を選択します。	○	○
ファイル名	開くプロジェクト名を設定します。	○	○
ファイルの種類	開くプロジェクトの種類を選択します。 GTDファイル(*.GTD)　：GT Designer2のプロジェクトデータを開きます。 DU-Winファイル(*.DUP)：DU-Winのプロジェクトデータを開きます。 GOTファイル(*.GOT)　：GT Designerのプロジェクトデータを開きます。	○	○

備 考　既存のGOTデータを使用する場合
- GOT800シリーズ：GT ConverterによりGOT-A900シリーズ用モニタ画面データに変換します。
- A77GOT，64GOT：GOT800シリーズ用のモニタデータに変換し，変換データをGT ConverterによりGOT-A900シリーズ用モニタ画面データに変換します。

GOT-A900シリーズ用モニタ画面データへの変換については，下記のマニュアルを参照してください。
☞ GT Converterのヘルプ機能

4- 3　　4- 3

1 → 2 → 3 ・・・・
と操作の流れを表しています。

メニューや項目を括弧で区別して表しています。
【 】：メニューバーから選択するメニュー
「 」：ダイアログボックスの項目や，GOTのユーティリティのメニュー
□　ダイアログボックス内のボタンやパソコンのキーボード

GOT-A900シリーズ(A)，GOT-F900シリーズ(F)で使用／設定できる機能を表しています。
“○”の場合，設定できます。
“×”の場合，設定できません。

Point　知っておく必要のある内容をPointとして記載しています。

Hint!　知っておくと便利な内容をHintとして記載しています。

備 考　知っておくと参考になる補足的な説明を備考として記載しています。

詳細説明を記載している項目（マニュアルや，そのマニュアルの章，節，項）を表してます。

製品構成

GT Works2 または GT Designer2 の製品構成を下記に示します。



SW2D5C-GTWK2-J(V)
または
SW2D5C-GTD2-J(V)



GT Works2/GT Designer2 の
インストール方法について



ソフトウェア
使用契約書



ソフトウェア
登録証



ライセンス
許諾書

ご 注 意

■ **弊社が紹介する Microsoft® Windows® Operating System 対応の市販ソフトウェア製品について, 各製品に対する保証は致しませんので, ご了承願います。**

■ **本製品のソフトウェアの著作権は，三菱電機株式会社にあります。**

■ **本書の内容の一部または全部を当社に断りなく, いかなる形でも転載または複製することは，固くお断りします。**

■ **本書の記述内容は，ソフトウェア，ハードウェアの改訂に追従するように努力しておりますが，やむなく同期できない場合も生じます。**

■ **本製品のソフトウェアは, コンピュータ 1 台につき 1 ライセンスの購入が必要です。**

■ **本製品（マニュアル含む）は，ソフトウェア使用契約のもとでのみ使用することができます。**

■ **本製品（マニュアル含む）を運用した結果の影響については，いっさい責任を負いかねますのでご了承ください。**

■ **本マニュアルに記載されている内容は, お断りなしに変更することがありますのでご了承ください。**

1章　概要

1.1　概要

本マニュアルではGT Designer2のシステム構成，GT Designer2の画面構成，ダイアログボックスの基本操作，プロジェクトの新規作成操作，GOTへのデータ転送方法，画面編集時の便利な操作などについて説明しています。

1 マニュアルについて

GT Designer2に関するマニュアルは本マニュアルを入れて3種類あります。
使用目的に応じて各マニュアルを参照してください。
下記のマニュアルは製品にPDFで格納されています。



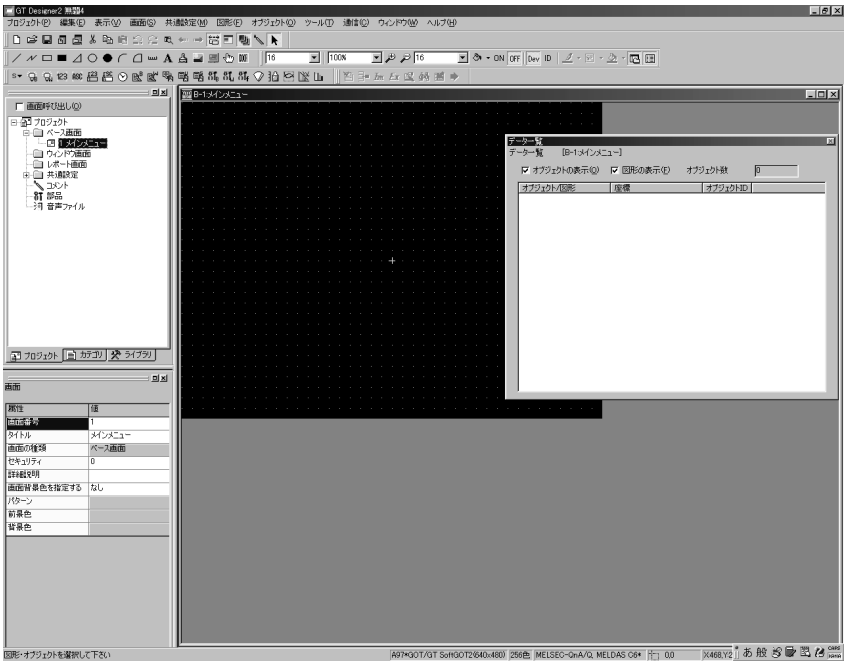
(1) スタートアップ・入門編
製品のインストール方法について記載しています。
また，簡単な画面を作成して，GOTで使用するまでの使用例を記載しています。

(2) リファレンスマニュアル
オブジェクト／図形／画面の仕様，オブジェクトの設定方法などについて記載しています。

(3) オペレーティングマニュアル
GT Designer2の画面構成や画面のカスタマイズ方法，プロジェクトの作成からデータ転送方法までの方法について記載しています。

1.2 特長

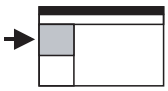
GT Designer2 では，作画の効率を上げるために，様々な機能を用意しています。
以下に GT Designer2 の主な機能について説明します。

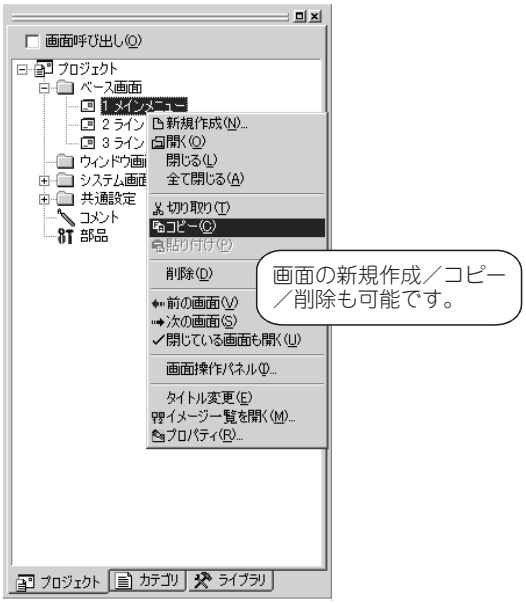


1.2.1 簡単な操作

1 プロジェクト全体の把握が簡単（☞ 3.1.2 項　ワークスペースの操作）

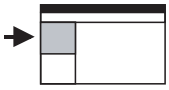
作成した画面や共通設定など，プロジェクト全体の設定をツリーで表示します。
現在設定している内容の把握，作業の進捗の確認，画面のコピーをする場合に便利です。

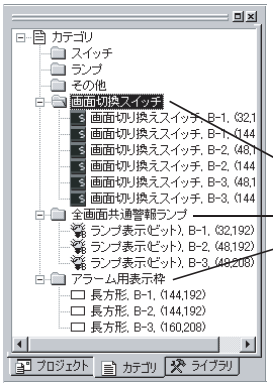




2 用途別オブジェクト管理が簡単 (☞ 9.1.2 項　使用目的別でオブジェクト／図形を管理，一括設定する （カテゴリワークスペース))

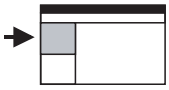
プロジェクト全体の設定をカテゴリ（種類）別にツリー表示します。
使用用途別に分けることで，オブジェクトの管理が簡単にできます。

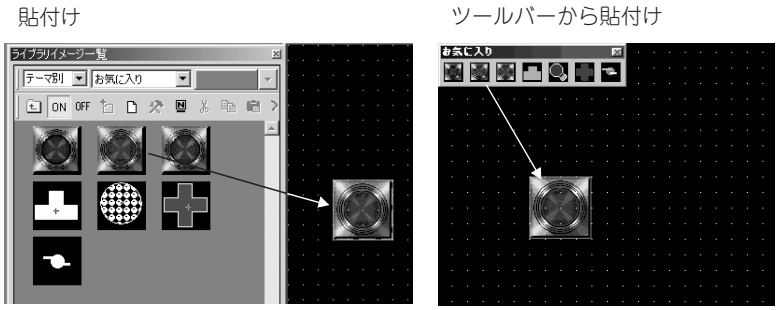




3 よく使う部品の選択が簡単 (☞ 7 章　ライブラリを活用する)

オブジェクトや図形を登録したり，登録してあるオブジェクトや図形を画面上に貼り付けることができます。
よく使用するオブジェクトや図形をツールバーとして登録することもできます。





<u>部品の編集も簡単</u>

一度登録した部品オブジェクトや図形は，編集専用のエディタ（ライブラリエディタ）で再編集できます。

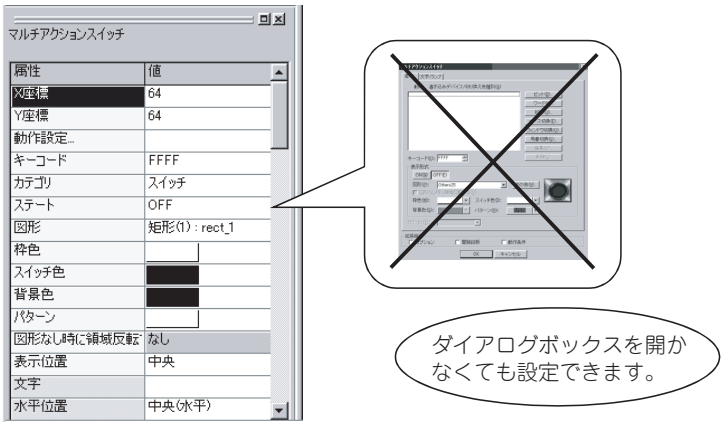


1.2.2　便利な機能

1 ダイアログボックスを開かず最短設定 (☞ 9.1.1 項　同一画面上の複数のオブジェクト／図形を一括で設定する （プロパティシート))

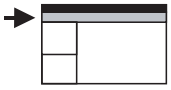
現在選択されているオブジェクトや図形の全設定項目と設定内容を一覧で表示します。
ダイアログボックスを開かずに，オブジェクトや図形の設定や，設定内容の確認ができます。

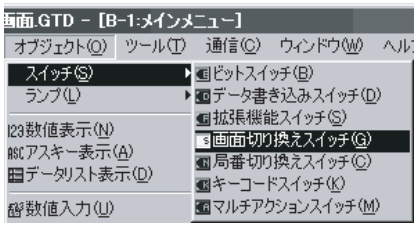




2 オブジェクトを使用目的別で分類

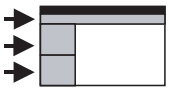
タッチスイッチを使用目的別に分けているので，設定したいタッチスイッチを簡単に選択できます。
また，ランプ表示機能や部品表示機能などもビットデバイス用とワードデバイス用に分けて，設定する項目を削減します。



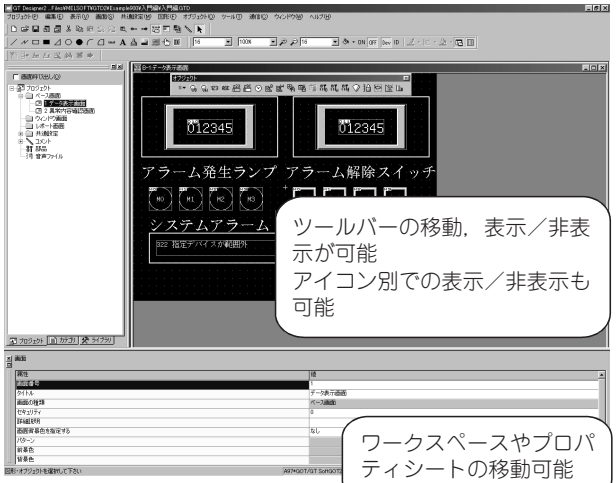


3 画面のカスタマイズ (☞ 3.4.1 項　画面構成をカスタマイズする)

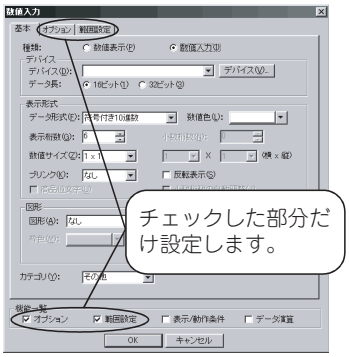
ワークスペースやプロパティシートの移動，ツールバーの表示／非表示など，画面をカスタマイズして，お好みの環境で作画できます。
オブジェクト設定用のダイアログボックスもカスタマイズできます。



GT Designer2

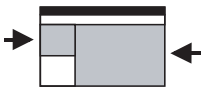


オブジェクト設定用
ダイアログボックス



4 編集したい画面を一発選択 (☞ 4.6.1 項　画面を開く)

プロジェクトワークスペース内の画面をダブルクリックすることで，編集したい画面が表示されます。

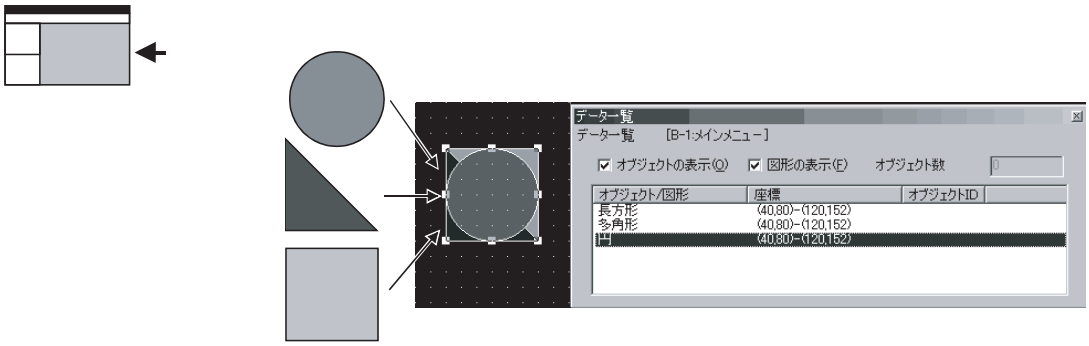




ワークスペースでダブルクリックしても表示します

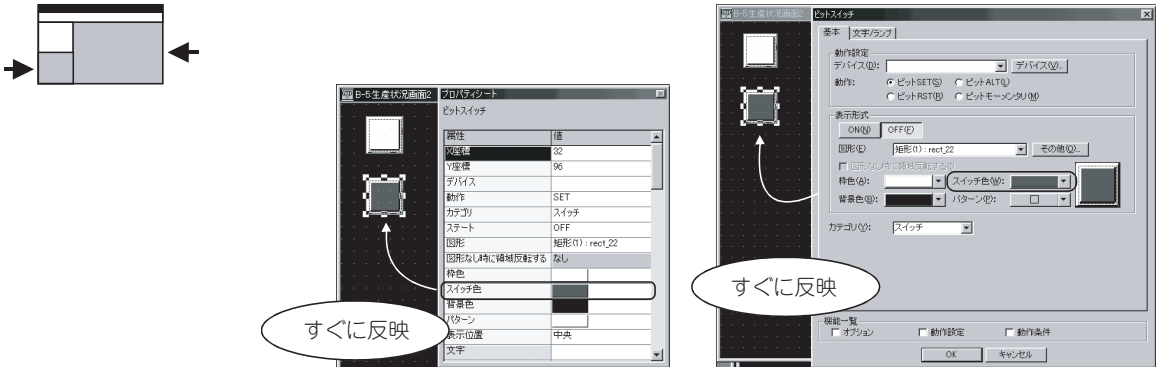
5 編集したい部品を一発選択 (☞ 9.1.4 項　重なった図形を簡単に選択する（データ一覧))

画面上で設定しているオブジェクトや図形を一覧で表示できます。
オブジェクトや図形を複数重ねている場合，データ一覧で簡単に選択できます。
また，現在選択しているオブジェクトや図形を確認できます。



6 設定内容をリアルタイムに絵で確認（ビューダイレクト）

プロパティシートやダイアログボックスで設定した内容は，すぐ画面上に反映します。
画面上の表示を確認しながら設定できるので，イメージ通りの画面をスムーズに作成できます。



7 GOT で表示する画面のイメージを確認 (プレビュー)(☞ 4.10 節　作成した画面のイメージを見る)

GOT で表示する画面のイメージを，GT Designer2 上で確認できます。
また，ウィンドウ表示した状態で確認もできます。



ベース画面のプレビュー



ウィンドウ表示した状態をプレビュー

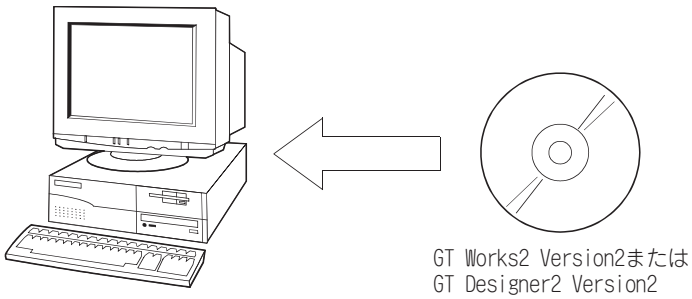


2章　システム構成

2.1　モニタ画面作成時のシステム構成

2.1.1　システム構成

GT Designer2 のシステム構成を下記に示します。



2.1.2　動作環境

GT Designer2 の動作環境を下記に示します。

項　目		内　容
パソコン		Windows® が動作する PC/AT 互換機
OS		Microsoft® Windows® 98 Operating System 日本語版 Microsoft® Windows® Millennium Edition Operating System 日本語版 Microsoft® WindowsNT® Workstation4.0 Operating System Service Pack3 以降 日本語版*1 Microsoft® Windows® 2000 Professional Operating System Service Pack4 以降 日本語版*1 Microsoft® Windows® XP Professional Operating System Service Pack2 以降 日本語版*2*4*5 Microsoft® Windows® XP Home Edition Operating System Service Pack2 以降 日本語版*2*4*5 Microsoft® Windows Vista® Ultimate Operating System 日本語版*3*4*5 Microsoft® Windows Vista® Enterprise Operating System 日本語版*3*4*5 Microsoft® Windows Vista® Business Operating System 日本語版*3*4*5 Microsoft® Windows Vista® Home Premium Operating System 日本語版*3*4*5 Microsoft® Windows Vista® Home Basic Operating System 日本語版*3*4*5
コンピュータ本体		下記の「使用する基本ソフトウェアとパソコン本体に必要な性能」を参照
	CPU	
	必要メモリ	
ハードディスク空き容量		インストール時　：1.1GB 以上*7 実行時　　：100MB 以上
ディスクドライブ		CD-ROM ディスクドライブ
表示色		High Color(16 ビット) 以上
ディスプレイ*6		解像度 800 × 600 ドット以上
その他		Internet Explorer Ver5.0 以上のインストールが必要
		マウス , キーボード , プリンタ ,CD-ROM ドライバは上記 OS で使用可能なもの

＊1 GT Designer2 をインストール時，Administrator の権限が必要です。
＊2 GT Designer2 をインストール時，および使用時に Administrator の権限が必要です。
＊3 GT Designer2 をインストール時，管理者の権限が必要です。
また，GT Designer2 を使用時，標準ユーザ以上のアカウントが必要です。
GT Designer2 と他のアプリケーションを連携させる場合，他のアプリケーションが管理者の権限で使用時は，GT Designer2 も管理者の権限で使用してください。
＊4 下記機能は，サポートしていません。
・「互換性モード」
・「ユーザの簡易切り換え」
・「デスクトップテーマ（フォント）の変更」
・「リモートデスクトップ」
＊5 32 ビット版 OS のみ対応します。
＊6 MES インターフェース機能を使用する場合 , ディスプレイの解像度は 1024 × 768 ドット以上必要です。
＊7 Windows® 98 ,Windows® Millennium Edition, WindowsNT® 時は 800MB 以上

Point

Windows® のコントロールパネルの地域設定

Windows® のコントロールパネル内の地域設定を“日本語”以外に設定した場合，本ソフトウェアは起動しませんので，必ず“日本語”に設定してください。

使用する基本ソフトウェアとパソコン本体に必要な性能

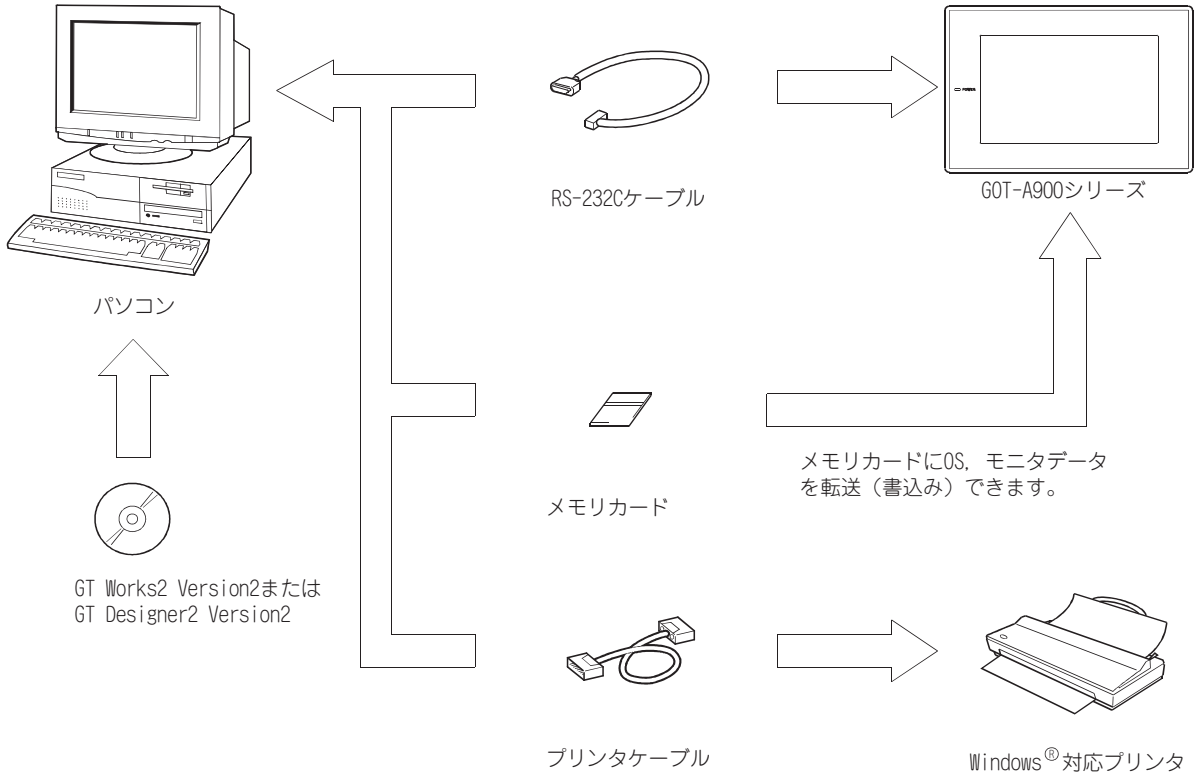
基本ソフトウェア	パソコン本体に必要な性能	
	CPU	必要メモリ
Microsoft® Windows® 98 Operating System 日本語版	Pentium® 200MHz 以上	64MB 以上
Microsoft® Windows® Millennium Edition Operating System 日本語版	Pentium® 200MHz 以上	64MB 以上
Microsoft® WindowsNT® Workstation4.0 Operating System Service Pack3 以降 日本語版	Pentium® 200MHz 以上	64MB 以上
Microsoft® Windows® 2000 Professional Operating System Service Pack4 以降 日本語版	Pentium® 200MHz 以上	64MB 以上
Microsoft® Windows® XP Professional Operating System Service Pack2 以降 日本語版 Microsoft® Windows® XP Home Edition Operating System Service Pack2 以降 日本語版	Pentium Ⅱ® 300MHz 以上	128MB 以上
Microsoft® Windows Vista® Ultimate Operating System 日本語版 Microsoft® Windows Vista® Enterprise Operating System 日本語版 Microsoft® Windows Vista® Business Operating System 日本語版 Microsoft® Windows Vista® Home Premium Operating System 日本語版 Microsoft® Windows Vista® Home Basic Operating System 日本語版	800MHz以上 （推奨 1GHz 以上）	512MB 以上 （推奨 1GB 以上）

2.2 データ転送，ドキュメント作成時のシステム構成

2.2.1 システム構成

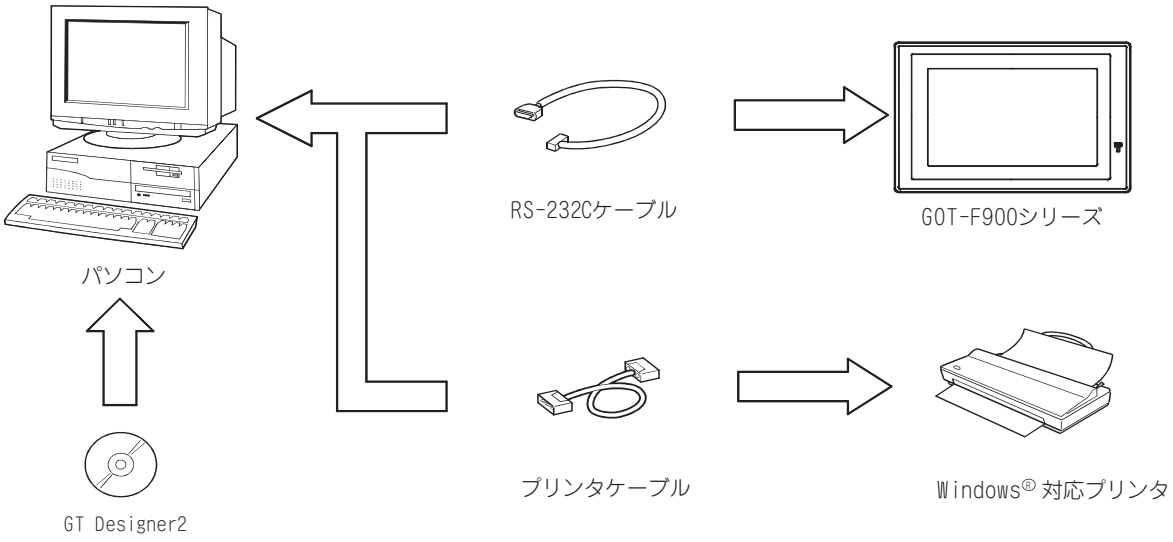
1 GOT-A900 シリーズ使用時

GOT-A900 シリーズ使用時のシステム構成を下記に示します。
RS-232C ケーブルについては，2.2.2 項を参照してください。
メモリカードについては，使用する GOT のユーザーズマニュアル（詳細編）を参照してください。



2 GOT-F900 シリーズ使用時

GOT-F900 シリーズ使用時のシステム構成を下記に示します。
RS-232C ケーブルについては，2.2.2 項を参照してください。



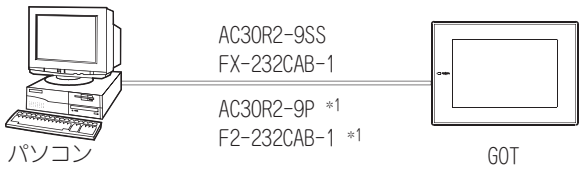
2.2.2　使用する RS-232C ケーブル

パソコンと GOT を接続するケーブルの形名，接続図を下記に示します。

1 GOT-A900 シリーズを使用する場合

下記に示す形名のケーブル，または接続図のケーブルが必要です。

(1) システム構成



＊1 9-25 ピン変換器（ダイヤトレンド (株) 製 D232J31(紹介品)）が必要です。
問い合わせ先を下記に示します。

メーカ名	住　所	電話番号
ダイヤトレンド (株)	〒 542-0081 大阪府大阪市中央区南船場 2-2-14	(06) 4705-2100

備　考

パソコンの USB ポートを使用する場合

パソコンの USB ポートを使用する場合，USB シリアルアダプタが必要になります。USB シリアルアダプタは別資料の「GOT900 シリーズ用動作確認機器一覧」(PLC-D-318) に記載しています。
必要な場合は，最寄りの各支社にお問い合わせください。
上記テクニカルニュースは三菱電機 FA 機器技術情報サービス MELFANSweb ホームページでも参照できます。
(MELFANSweb ホームページ：http://www.MitsubishiElectric.co.jp/melfansweb)

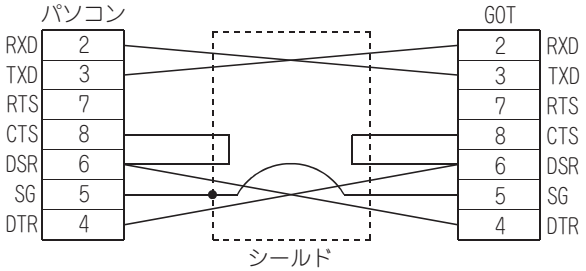
(2) 使用できるケーブル

形　名	メーカ
AC30R2-9SS（9 ピン− 9 ピン），FX-232CAB-1（9 ピン− 9 ピン）	三菱電機
AC30R2-9P（9 ピン− 25 ピン），F2-232CAB-1（9 ピン− 25 ピン）	

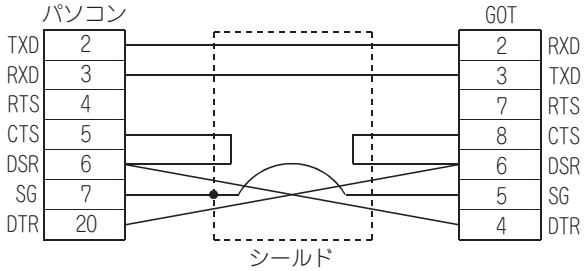
(3) 接続図

GOT 側のコネクタはネジ止めタイプ（インチネジ）を使用してください。

(a) AC30R2-9SS，FX-232CAB-1 相当の接続図



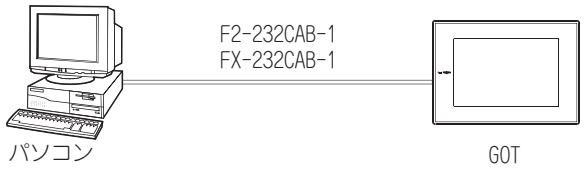
(b) AC30R2-9P，F2-232CAB-1 相当の接続図



2 GOT-F900 シリーズを使用する場合

下記に示す形名のケーブル，または接続図のケーブルが必要です。

(1) システム構成



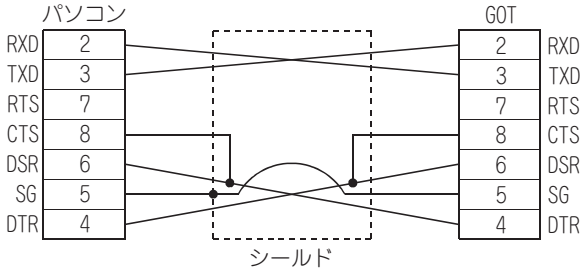
(2) 使用できるケーブル

形　名	メーカ
FX-232CAB-1（9 ピン− 9 ピン）	三菱電機
F2-232CAB-1（9 ピン− 25 ピン）	

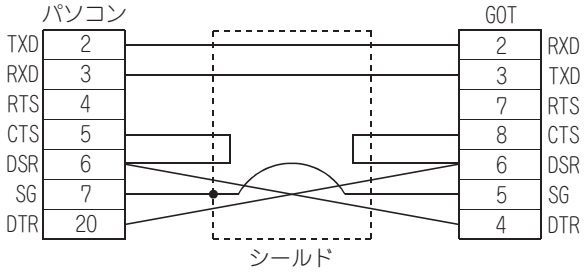
(3) 接続図

GOT 側のコネクタはネジ止めタイプ（インチネジ）を使用してください。

(a) FX-232CAB-1 相当の接続図



(b) F2-232CAB-1 相当の接続図

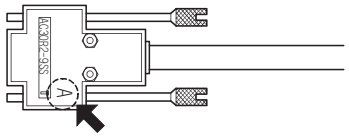


Point 使用するケーブルについて

GOT-A900 シリーズ用 RS-232C ケーブル AC30R2-9SS や AC30R2-9P（バージョン A 版以降品）を使用した場合，GOT-F900 シリーズ内蔵の 2 ポートインターフェース機能による GX Developer などでシーケンスプログラムの転送やモニタが行えません。

バージョン A 版以降品のケーブルかどうかは，下記方法により確認できます。

バージョンが A 版以降の RS-232C ケーブルには，コネクタに記載されている形名の右上にバージョンの記載があるので，確認してください。



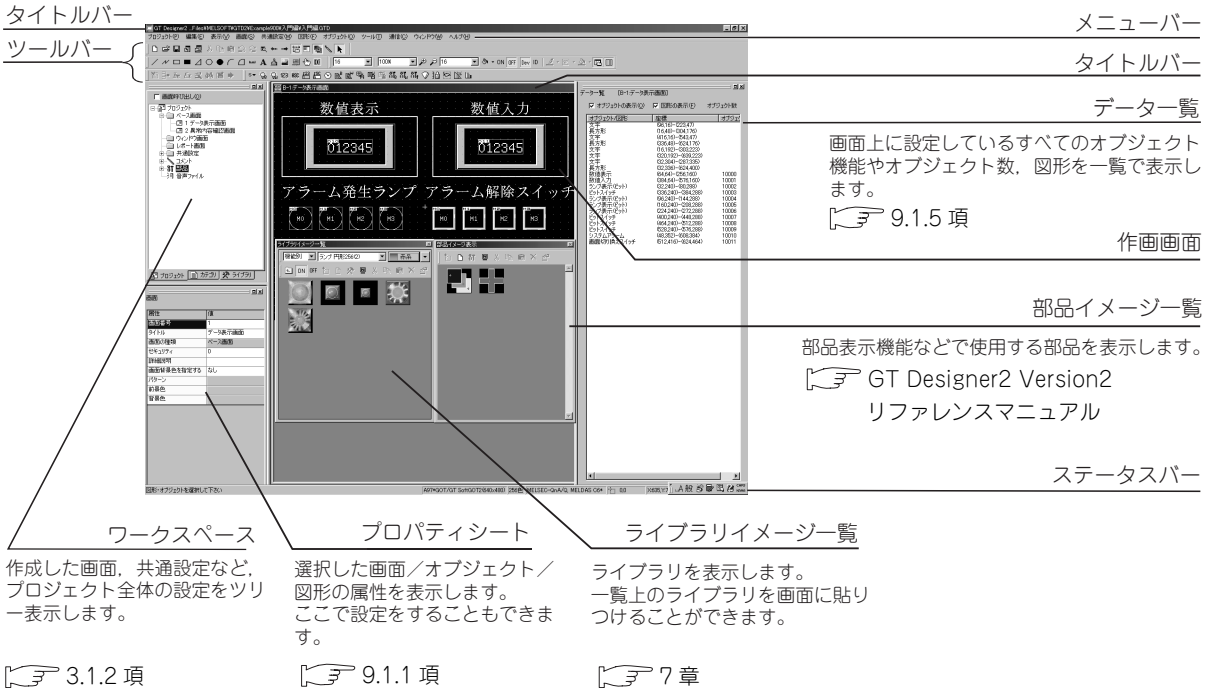
3章　GT Designer2の画面構成

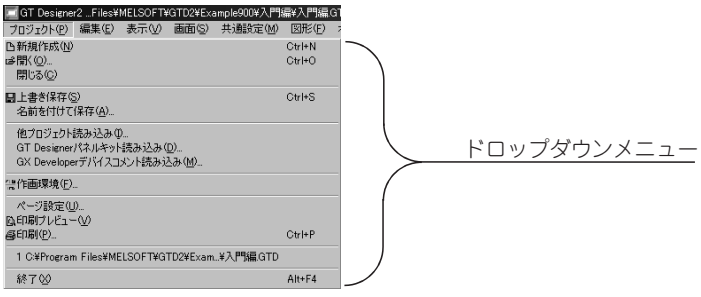
3.1　画面構成と基本操作

3.1.1　画面構成と各種ツール

1 画面構成と各種ツールについて

画面構成と各種ツールについて説明します。

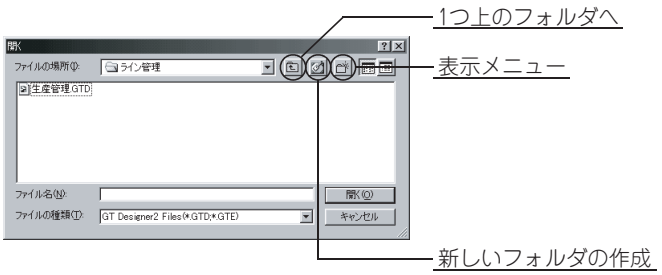


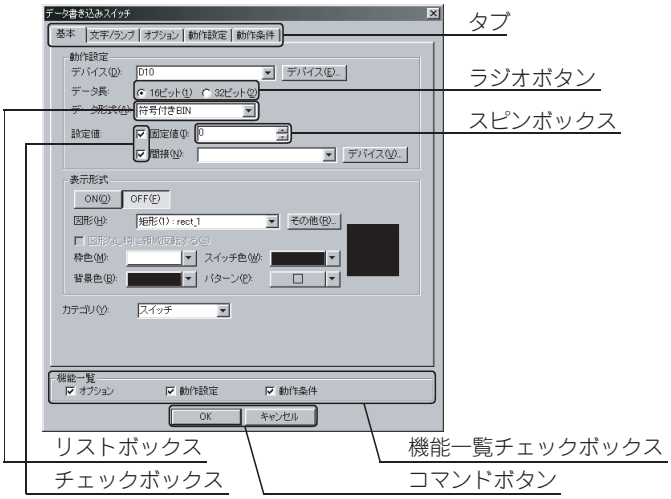


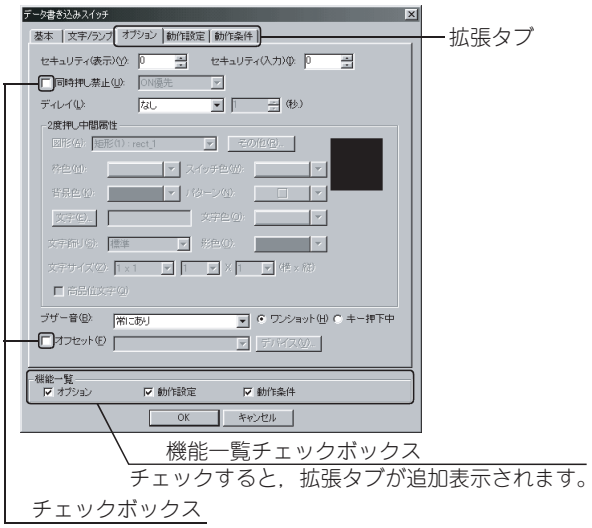
2 ダイアログボックスについて

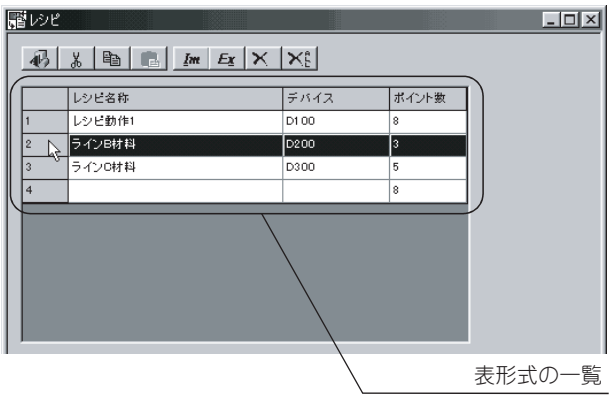
操作方法は下記項目を参照してください。

☞ 4.7.5 項　ダイアログボックスの基本操作







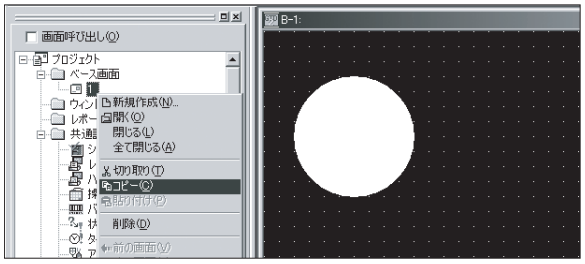

レシピ
Im
Ex
レシピ名称
デバイス
ポイント数
1
レシピ動作1
D100
8
2
ラインB材料
D200
3
3
ラインC材料
D300
5
4
8
表形式の一覧

3.1.2　ワークスペースの操作

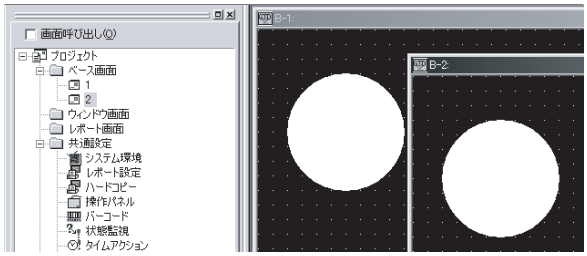
1 ワークスペースについて

プロジェクト全体の設定をデータ種類ごとにツリー表示します。
プロジェクト全体のデータ管理／編集が簡単にできます。

例 1）画面のコピー
ワークスペースを使用して，既存の画面をコピーします。



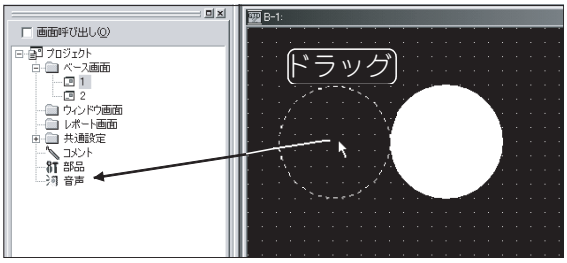
↓



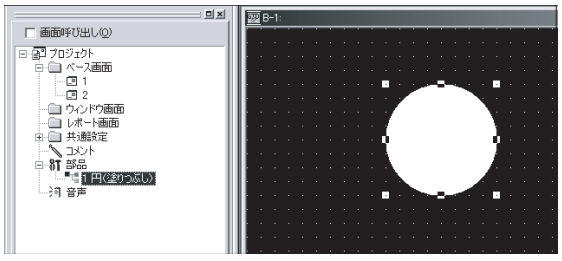
コピー元となる画面を選択し，マウスを右クリックして，【コピー】メニューを選択します。

再びマウスを右クリックして，【貼り付け】メニューを選択します。
画面のプロパティを設定すると，画面がコピーされます。

例 2）部品の登録
ワークスペースを使用して，図形を部品として登録します。



↓

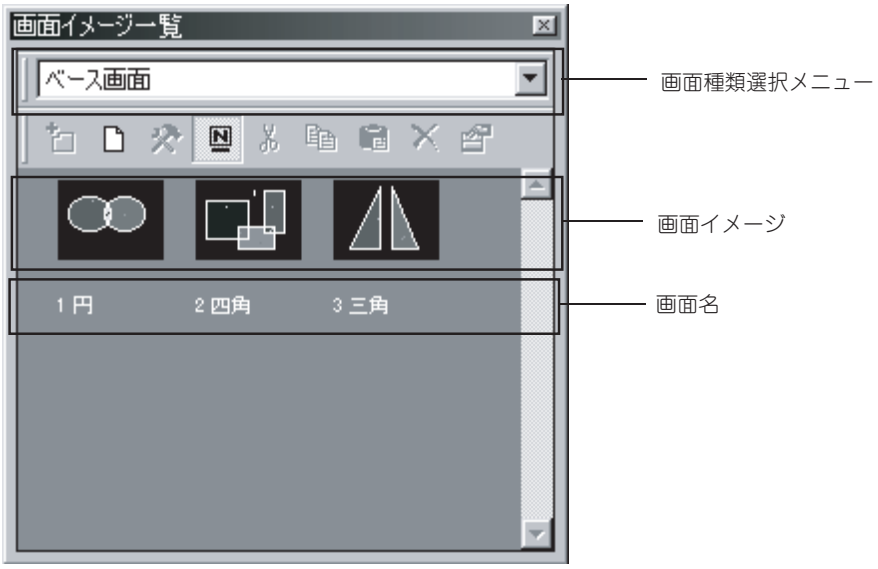


登録する図形を選択し，ワークスペースの部品フォルダまでドラッグします。

部品の番号と名前を設定すると，図形が部品として登録されます。

2 画面イメージ一覧ウィンドゥの基本操作

プロジェクトワークスペースでベース画面かウィンドウ画面を選択しマウスを右クリックして【イメージ一覧を開く】メニューを選択すると画面イメージ一覧ウィンドゥを表示します。
画面イメージ一覧では，ベース画面，ウィンドゥ画面，画面呼び出しイメージ (ベース画面)，画面呼び出しイメージ (ウィンドゥ画面) から選択したイメージを表示することができ，画面の新規作成や編集などを行うこともできます。



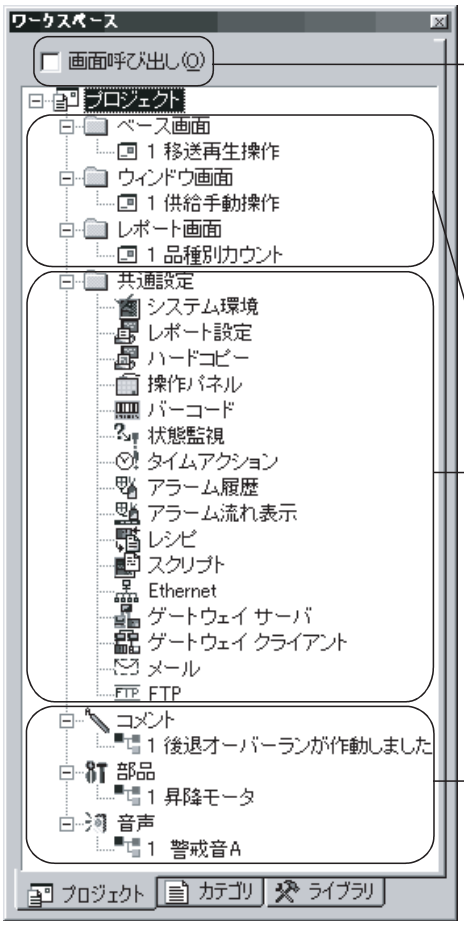
項目		内容
画面種類選択メニュー		表示する画面の種類を切り換えます。
	（登録）	画面エディタで選択した図形やオブジェクトを新規作成した画面に配置します。
	（新規作成）	画面を新規に作成します。
	（編集）	登録した画面の内容を，画面エディタで編集します。
	（名前）	画面名の表示 / 非表示を選択します。
	（切り取り）	選択した画面を切り取ります。
	（コピー）	選択した画面をコピーします。
	（貼り付け）	コピー ボタンでコピーした画面，切り取り ボタンで切り取りした画面を新規作成した画面に貼り付けます。
	（削除）	選択した画面を削除します。
	（プロパティ）	画面のプロパティを表示します。

3 ワークスペースの種類

ここではワークスペースの種類を説明します。

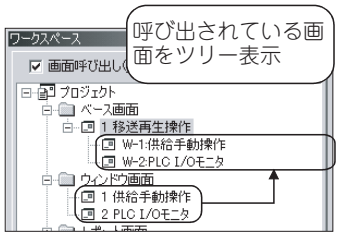
■ プロジェクトワークスペース

作成した画面，共通設定など，プロジェクト全体の設定をツリー表示します。
現在設定しているプロジェクト内容の把握，作業の進捗の確認，画面をコピーする場合に便利です。



画面呼出し

チェックすると，画面呼出しの状況を，ツリー表示します。



画面

作成した画面を，種類（ベース画面，ウィンドウ画面，レポート画面）ごとにツリー表示します。

共通設定

プロジェクト共通で使用する，オブジェクト機能の設定を，ツリー表示します。
ダブルクリックすると，各機能の設定ダイアログボックスを表示します。

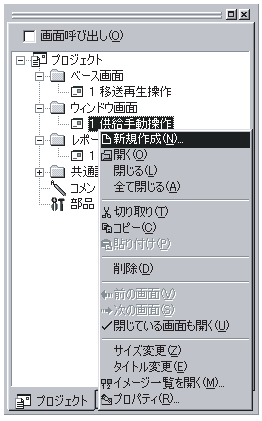
共通ファイル

複数のオブジェクト機能で，共通で使用するファイル（部品，コメント，音声）をツリー表示します。

こんなことができます

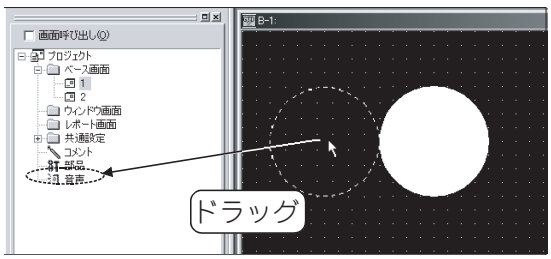
・マウスの右クリックで，新規作成，開く，コピーなどの基本操作ができます。

例）ウィンドウ画面を右クリック



・プロジェクトワークスペースに，図形をドラッグするだけで部品の登録ができます。

例）図形をドラッグ



■ カテゴリワークスペース

プロジェクト全体の設定をカテゴリ（種類）別にツリー表示します。
使用用途別に分けることで，オブジェクトの管理，編集が簡単にできます。

☞ 9.1.2 項　使用目的別でオブジェクト／図形を管理，一括設定する （カテゴリワークスペース）



■ ライブラリワークスペース

オブジェクトや図形を登録したり，登録してあるオブジェクトや図形を画面上に貼り付けることができます。

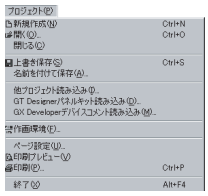
☞ 7 章　ライブラリを活用する



3.2 メニュー構成

メニューバーに割り付けられているコマンドについて説明します。

プロジェクト



プロジェクトメニューには，ファイル管理，作画環境の設定，印刷に関する機能が含まれています。

プロジェクトの新規作成，既存ファイルの読込み，作画環境の設定，編集中の内容の印刷などができます。
また，最近開いたファイルの履歴が表示されます。

編集

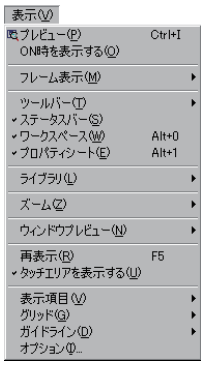


編集メニューには，作画した図形／オブジェクトの編集に関する機能が含まれています。

編集中に操作を誤っても直前の状態に戻す機能や，オブジェクト／図形のコピー，貼り付け，グループ化などができます。

☞ 8 章　描画・編集

表示

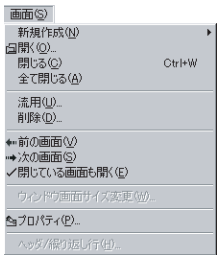


表示メニューには，GT Designer2 上の表示に関する機能が含まれています。

ツールバー，ステータスバー，ワークスペース，プロパティシートなどの表示／非表示などができます。

☞ 3.4.1 項　画面構成をカスタマイズする

画面

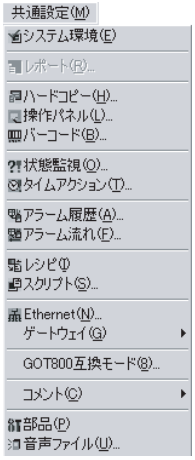


画面メニューには，プロジェクト内の画面管理，設定に関する機能が含まれています。

画面の新規作成や，画面の開く／閉じる，ウィンドウ画面のサイズ変更などができます。

☞ 4 章　画面の作成・編集

共通設定



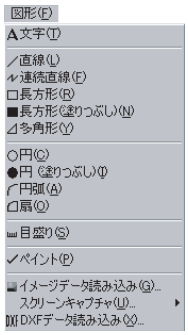
共通設定メニューには，共通設定に関する機能が含まれています。

プロジェクト全体で使用するオブジェクト機能の設定ができます。
また，コメント，部品，音声などの登録もできます。

共通設定の詳細は，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

図形

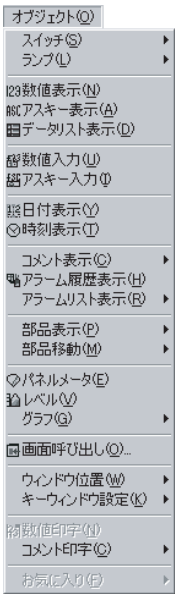


図形メニューには，図形の描画に関する機能が含まれています。

各種図形の描画や，図形に対する塗りつぶしなどができます。
また，イメージデータを読み込むこともできます。

☞ 8 章　描画・編集

オブジェクト

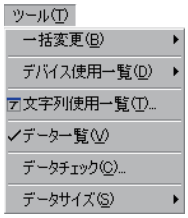


オブジェクトメニューは，ランプやスイッチなど画面上に配置するオブジェクトに関する機能が含まれています。

各オブジェクト機能の詳細は，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

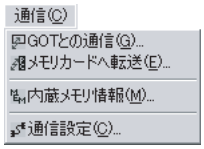
ツール



ツールメニューには，設定したデバイスの一覧表示，設定内容のエラーチェックなどができる機能が含まれています。
また，データ一覧の表示／非表示ができます。

☞ 9 章　便利な機能

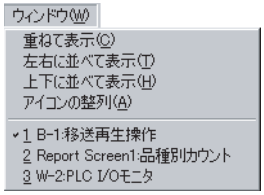
通信



通信メニューには，ダウンロード，アップロード，GOT の内蔵メモリ情報の表示，通信設定ができる機能が含まれています。

☞ 5 章　データ転送操作

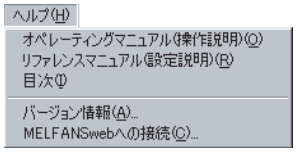
ウィンドウ



ウィンドウメニューには，複数画面を並べて表示する機能などが含まれています。

☞ 4.8 節　複数の画面の操作

ヘルプ



ヘルプメニューには，GT Designer2 に関連する PDF マニュアルの閲覧，ソフトウェアバージョンの確認などができる機能が含まれています。

☞ 3.5 節　ヘルプの使い方

＊　本章のコマンドは，GOT-A900 シリーズの最大表示された場合となり GOT-F900 シリーズの場合は機種別に一部違いがありすべてのコマンドが表示されません。

3.3 ツールバー

3.3.1 ツールバーの種類

ツールバーには下記の種類があります。
表示／非表示したいツールバーをチェックすると，ツールバーの表示／非表示ができます。



表示しているツールバーをドラッグして，ウィンドウとして画面上に配置することもできます。
次ページ以降に各ツールバー詳細説明を記載します。

1 標準



名称		内容
	新規作成	新規プロジェクトファイルを作成します。
	開く	既存のプロジェクトファイルを開きます。
	上書き保存	編集中のプロジェクトを既存ファイルに上書き保存します。
	画面の新規作成	画面を新規に作成します。
	画面を開く	指定した画面を開きます。
	切り取り	図形，オブジェクトを切り取ります。
	コピー	図形，オブジェクトをコピーします。
	貼り付け	図形，オブジェクトを貼り付けます。
	元に戻す	最後の操作を取り消し，変更前の状態にします。
	やり直し	直前の操作を繰り返します。
	プレビュー	GOT で表示したイメージで設定内容を表示します。
	前の画面	編集中画面の次に画面番号が小さい画面を開きます。
	次の画面	編集中画面の次に画面番号が大きい画面を開きます。
	閉じている画面も開く	閉じている画面を「前／次の画面」により昇順，降順で連続して開きます。
	デバイス使用一覧	使用しているデバイスの一覧を表示します。
	データ一覧	画面上に配置しているすべての図形，オブジェクトを一覧で表示します。
	コメント	オブジェクト機能で表示させるコメントを登録します。
	図形・オブジェクトの選択	選択対象を「図形＋オブジェクト」に切り換えます。
	文字列使用一覧	使用している文字列の一覧を表示します。

2 表示



名称		内容
16	移動量	カーソルの移動量を設定します。
100%	ズーム	画面表示の拡大率・縮小率を設定します。
	拡大“+”	倍率 50%～ 400%の間で± 10%単位の拡大ができます。
	縮小“−”	倍率 50%～ 400%の間で± 10%単位の縮小ができます。
16	グリッド間隔	グリッドの間隔を設定します。
	グリッド色	グリッドの色を設定します。
ON OFF	ON，OFF	画面上をデバイス ON 時／デバイス OFF 時の表示に切り換えます。
Dev ID	デバイス， オブジェクト ID	各オブジェクトにデバイス（Dev），オブジェクト ID(ID) を表示します。
	画面背景パターン色	画面の背景色を設定します。
	画面背景パターン	画面背景のパターンを設定します。
	画面背景パターン背景色	画面背景のパターン色を設定します。
	ワークスペース	ワークスペースを表示します。
	プロパティシート	プロパティシート表示します。

3 図形



名称		内容
	直線	直線を描きます。
	連続直線	連続直線を描きます。
	長方形	長方形を描きます。
	長方形（塗りつぶし）	塗りつぶしのある長方形を描きます。
	多角形	多角形を描きます。
	円	円を描きます。
	円（塗りつぶし）	塗りつぶしのある円を描きます。
	円弧	円弧を描きます。
	扇	扇形を描きます。
	目盛り	目盛りを描きます。
	文字	文字を入力します。
	ペイント	多角形，閉鎖域を，選択したパターンで塗り込みます。
	イメージデータ	BMP 形式ファイルを編集中画面に読み出します。
	矩形範囲指定	スクリーンキャプチャの範囲指定方法を矩形範囲指定にします。
	ウィンドウ指定	スクリーンキャプチャの範囲指定方法をウィンドウ指定にします。
	DXF データ読み込み	DXF 形式ファイルを編集中画面に読み出します。

4 オブジェクト



☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

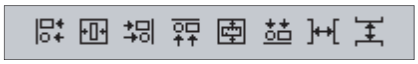
名称		内容
	スイッチ	タッチスイッチ機能を設定します。
	ランプ表示（ビット）	ランプ表示（ビット）機能を設定します。
	ランプ表示（ワード）	ランプ表示（ワード）機能を設定します。
	数値表示	数値表示機能を設定します。
	アスキー表示	アスキー表示機能を設定します。
	数値入力	数値入力機能を設定します。
	アスキー入力	アスキー入力機能を設定します。
	時刻表示	時刻表示機能を設定します。
	コメント表示（ビット）	コメント表示（ビット）機能を設定します。
	コメント表示（ワード）	コメント表示（ビット）機能を設定します。
	アラーム履歴表示	アラーム履歴表示機能を設定します。
	ユーザアラーム	アラームリスト表示機能（ユーザアラーム）を設定します。
	システムアラーム	アラームリスト表示機能（システムアラーム）を設定します。
	部品表示（ビット）	部品表示（ビット）機能を設定します。
	部品表示（ワード）	部品表示（ワード）機能を設定します。
	部品表示（固定）	部品表示（固定）機能を設定します。
	パネルメータ	パネルメータ表示機能を設定します。
	レベル	レベル表示機能を設定します。
	トレンドグラフ	トレンドグラフ表示機能を設定します。
	折れ線グラフ	折れ線グラフ表示機能を設定します。
	棒グラフ	棒グラフ表示機能を設定します。

5 編集



名称		内容
	最前面に移動	選択した図形，オブジェクトを最前面に配置します。
	最後面に移動	選択した図形，オブジェクトを最背面に配置します。
	グループ化	選択した図形，オブジェクトをグループ化します。
	グループ化解除	グループ化を解除します。
	左右反転	選択した図形を左右反転します。
	上下反転	選択した図形を上下反転します。
	左 90° 回転	選択した図形を左 90° 回転します。
	右 90° 回転	選択した図形を右 90° 回転します。
	頂点編集	連続直線，多角形の線の長さを変更します。
	整列設定	選択した図形，オブジェクトを整列します。
	選択：図形	図形のみを選択の対象にします。
	選択：オブジェクト	オブジェクトのみを選択の対象にします。
	選択：図+オブジェクト	図形，オブジェクトを選択の対象にします。
	直接銘板文字サイズ自動拡縮	対応オブジェクトの銘板文字サイズをオブジェクト領域のサイズに合わせて自動的に調節します。

6 整列



名称		内容
	整列：左	選択した一番左の図形，オブジェクトを基準に整列を行います。
	整列：中央（水平）	水平方向の中心に整列を行います。
	整列：右	選択した一番右の図形，オブジェクトを基準に整列を行います
	整列：上	選択した一番上の図形，オブジェクトを基準に整列を行います。
	整列：中央（垂直）	垂直方向の中心に整列を行います。
	整列：下	選択した一番下の図形，オブジェクトを基準に整列を行います。
	整列：均等整列（水平）	選択した図形，オブジェクトを水平方向に均等に整列します。
	整列：均等整列（垂直）	選択した図形，オブジェクトを垂直方向に均等に整列します。

7 図形描画



名称		内容
	線種	線の線種を設定・変更します。
	線幅	線の線幅を設定・変更します。
	線色	線の線色を設定・変更します。
	パターン	塗込みパターンを設定・変更します。
	パターン色	塗込み色を設定・変更します。
	パターン背景色	塗込み背景色を設定・変更します。
	文字色	文字色を設定・変更します。
	文字飾り	文字飾りを設定・変更します。
	文字影色	文字の影色を設定・変更します。

8 通信



名称		内容
	GOT との通信	GOT とのデータ転送を行います。
	メモリカードへ転送	メモリカードへのデータ転送を行います。
	通信設定	通信設定を行います。

9 レポート



名称		内容
	直線	レポート罫線（長方形）を描きます。
	文字	レポート文字を入力します。
	数値印字	レポート印字する数値を設定します。
	コメント印字（ビット）	レポート印字するコメント（ビット）を設定します。
	コメント印字（ワード）	レポート印字するコメント（ワード）を設定します。
	ヘッダ行	ヘッダ行を設定します。
	繰り返し行	繰返し行を設定します。
	選択：レポート行	レポート行のみを選択の対象にします。

10 コメント



☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

名称		内容
	新規作成	新規にコメント行の追加を行います。
	行挿入	指定の行選択箇所に行を挿入します。
	コメントインポート	既存の CSV ファイルをインポートします。
	コメントエクスポート	コメント一覧を CSV ファイルにエクスポートします。
	コメント属性	コメント属性設定ダイアログを開きます。
	検索	文字列検索ダイアログを開きます。
	ジャンプ	ジャンプダイアログを開きます。
	属性の表示・非表示	属性情報の表示・非表示を切換えます。

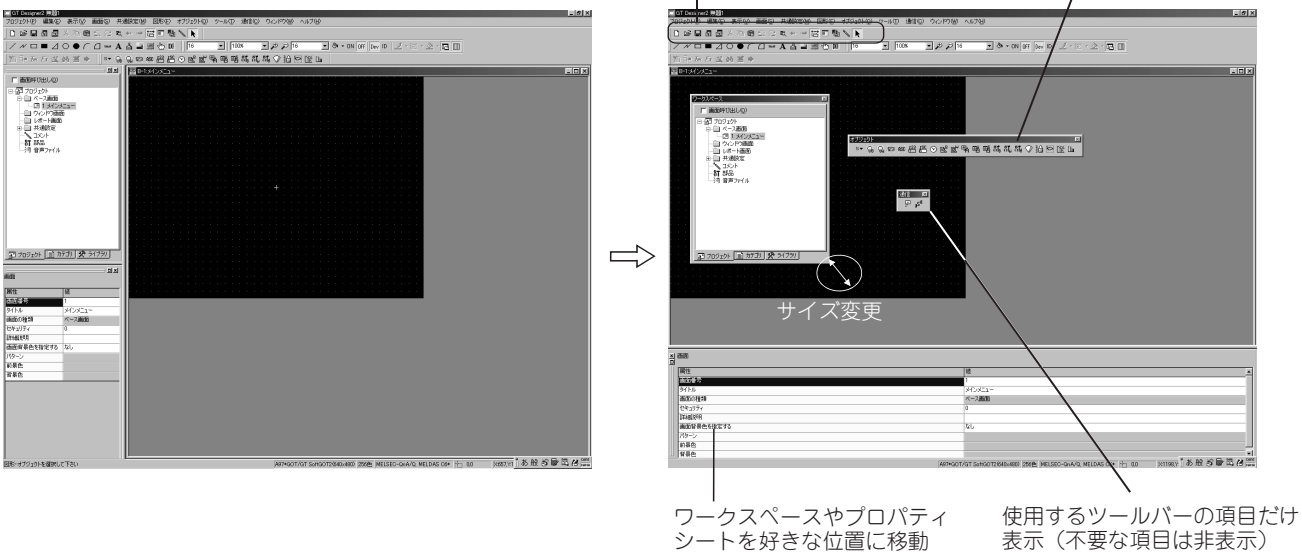
11 座標・サイズ



名称		内容
	X 座標	選択している図形・オブジェクトの左上の X 座標を指定します。
	Y 座標	選択している図形・オブジェクトの左上の Y 座標を指定します。
	幅	選択している図形・オブジェクトの幅を指定します。
	高さ	選択している図形・オブジェクトの高さを指定します。

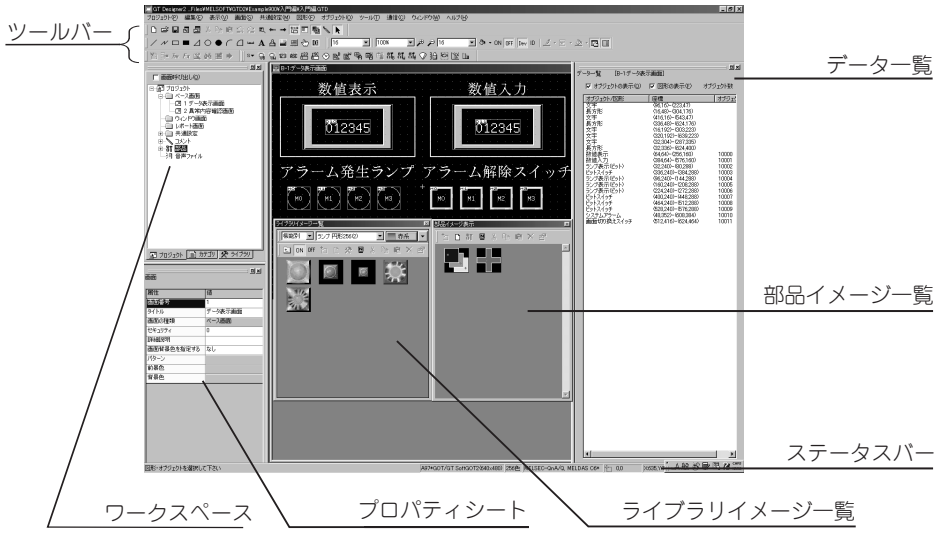
3.4 画面構成，ツールバーのカスタマイズ

GT Designer2 では画面構成やツールバーをユーザが使いやすくカスタマイズできます。
以下に画面構成とツールバーのカスタマイズ方法について説明します。



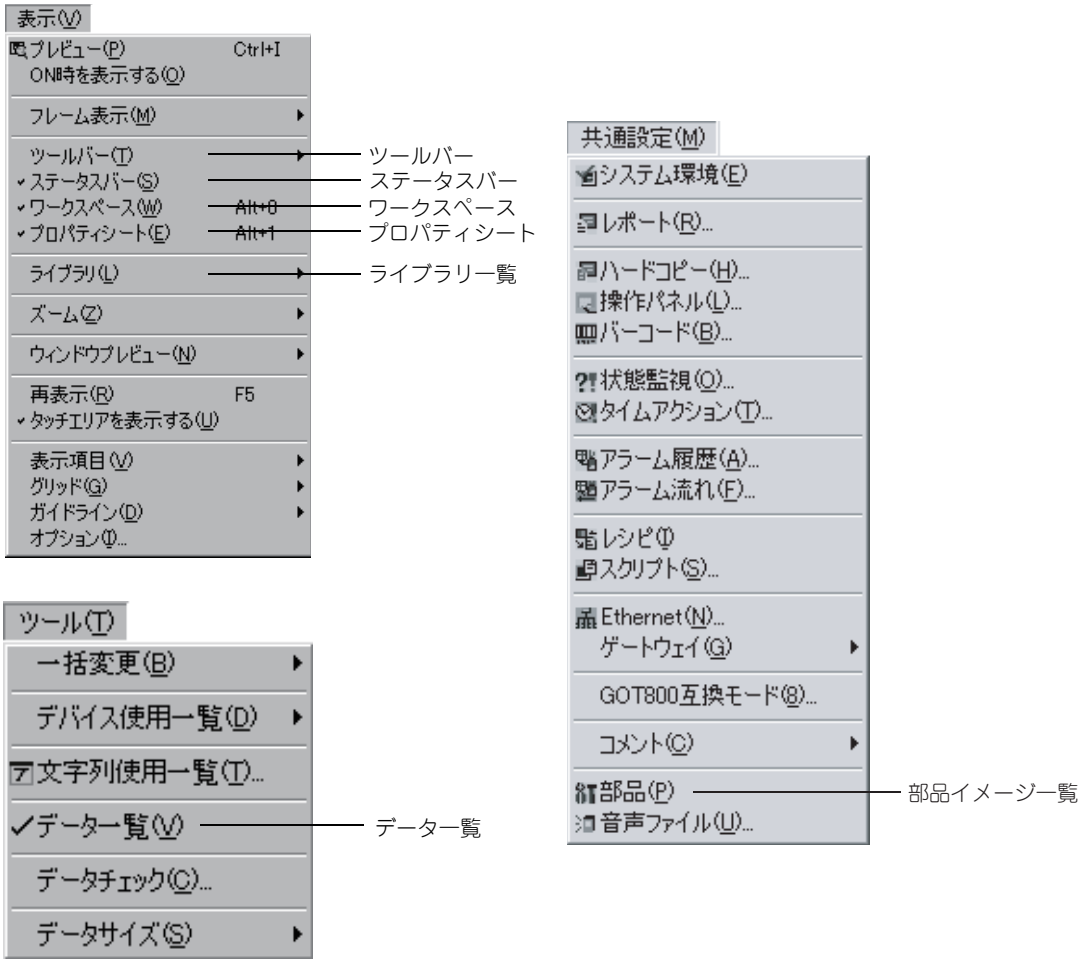
3.4.1　画面構成をカスタマイズする

各種ツールの表示／非表示，サイズ変更，表示位置の変更ができます。
下記の部分がカスタマイズ可能です。



1 表示／非表示

以下のメニューをクリックすることにより，各種ツールを表示／非表示できます。



2 サイズ変更

以下のボタンをクリックすることで，画面のサイズを変更できます。

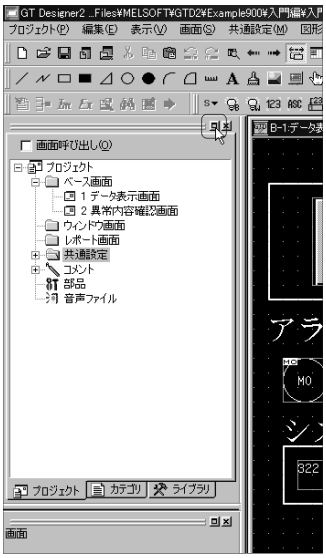
: 選択している画面を最小化します。　　: 選択している画面を元のサイズに戻します。

: 選択している画面を最大化します。　　: 選択している画面を閉じます。

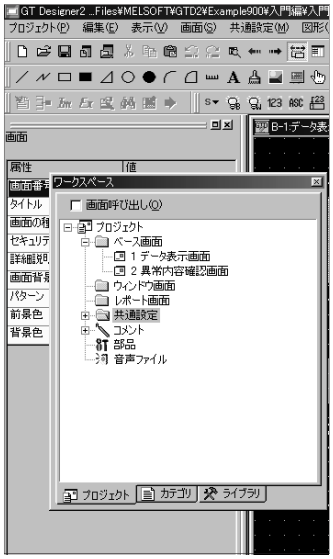
ワークスペース，プロパティシート，データ一覧は，をクリックするとポップアップします。

（例）ワークスペースの移動，サイズ変更

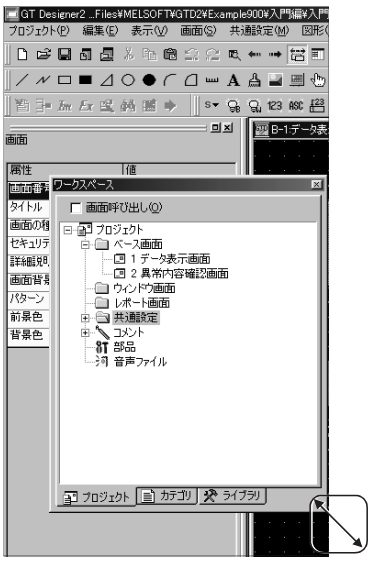
1 をクリックします。



2 ワークスペースが，ウインドウとしてポップアップします。



3 ワークスペースのウインドウサイズを変更します。（ツールバーはサイズ変更できません。）



4 元の場所にドラッグすると，フル表示に戻します。



備　考

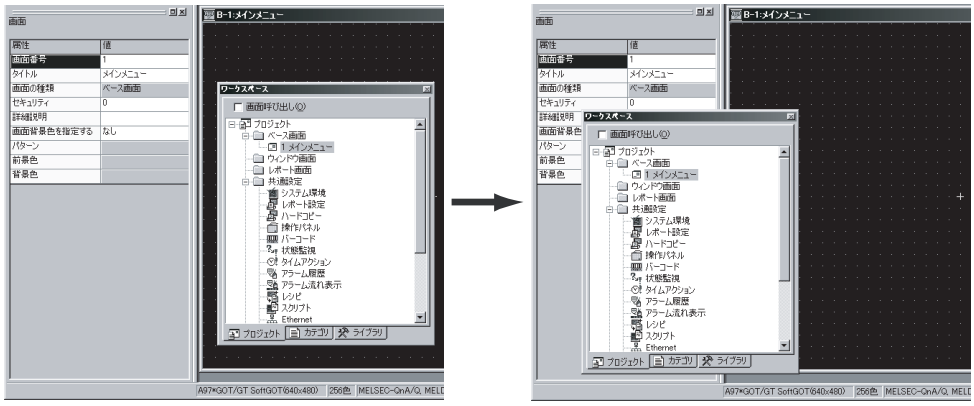
カスタマイズした画面について

GT Designer2 では，画面構成のカスタマイズ内容を記憶しています。
次回起動時には，前回カスタマイズした状態で表示されます。

Hint!

ワークスペースの移動

ポップアップした状態のワークスペースドラッグし，Ctrl キーを押しながら移動するとドロップしてもフル表示しない状態で移動することができます。



3.4.2 ツールバーのカスタマイズ

アイコンの表示イメージ変更や，アイコン／ツールバーの追加や削除ができます。
操作は次ページ以降を参照してください。

（例 1）ツールバーの削除



（例 2）アイコンの追加／削除



（例 3）アイコンの移動



（例 4）仕切りをつけてアイコンをグループ化



1 ツールバー／アイコンの追加や削除

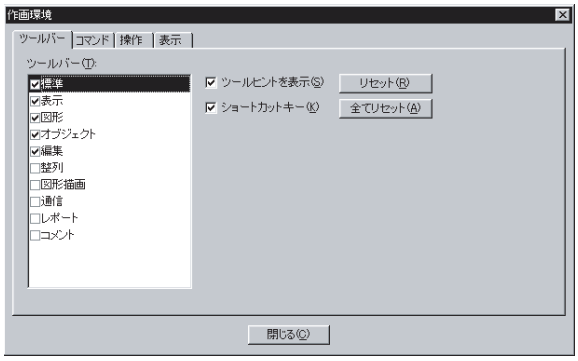
ツールバー／アイコンの追加や削除の方法を下記に示します

1 【プロジェクト】→【作画環境】メニューを選択します。

2 作画環境ダイアログボックスが表示されます。
ツールバータブ，コマンドタブでツールバー／アイコンの追加や削除を行います。

■ツールバータブ

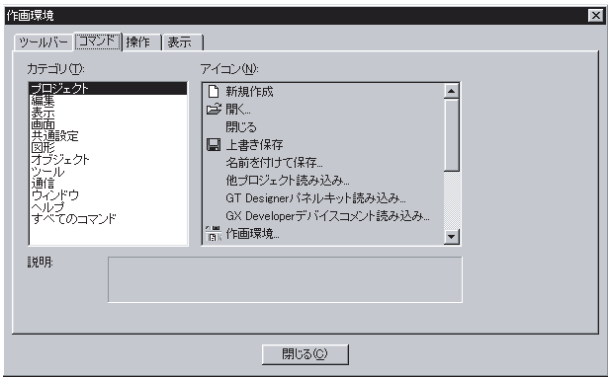
ツールバーの追加や削除を行います。



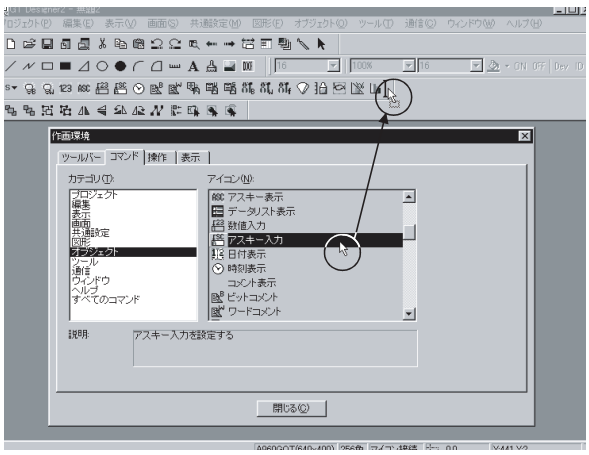
項　目	内　容	A	F
ツールバー	追加したいツールバーをチェックします。削除する場合は，チェックを外します。	○	○
ツールヒントを表示	アイコン上カーソルを移動した場合，アイコン名を表示する場合にチェックします。	○	○
ショートカットキー	アイコン上にカーソルを移動した場合，ショートカットキーを表示する場合にチェックします。 (「ツールヒントを表示」がチェックされている場合のみ有効になります。)	○	○
リセット	選択したツールバーのみデフォルトの状態にします。	○	○
全てリセット	すべてのツールバーをデフォルトの状態にします。	○	○

■コマンドタブ

下記の操作でアイコンの追加／削除／移動を行います。

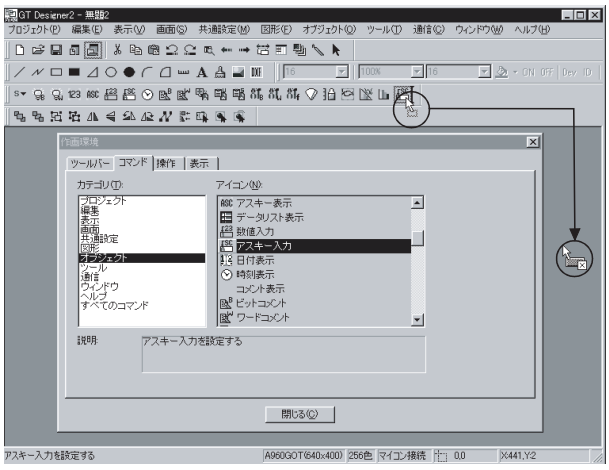


(例 1) アイコンを追加する



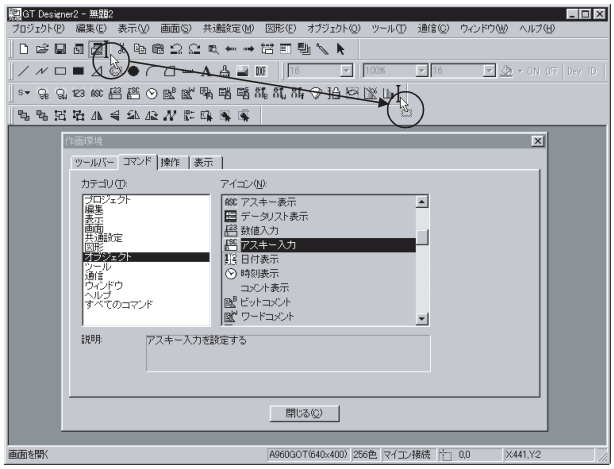
追加したい機能をクリックし，追加したいツールバーにドラッグします。

(例 2) アイコンを削除する



削除したいアイコンをクリックし，ツールバー外にドラッグします。

(例 3) アイコンを移動する



移動したいアイコンを選択し，配置したい場所までドラッグします。

3 ツールバーの変更が終了したら閉じるボタンをクリックします。

Hint!

アイコンの削除と仕切りの挿入

作画環境ダイアログボックスを開いた状態で，アイコンを選択して右クリックすると，アイコンの削除／仕切りの挿入ができます。



削除　　：選択されているアイコンを削除します。
グループの開始：アイコン左に仕切りを挿入します。
アイコンでグループ分けしたい場合などに便利です。
仕切りの右側にあるアイコンをすべて削除すると，仕切りも削除されます。

3.4.3 GT Designer2 の動作環境をカスタマイズする

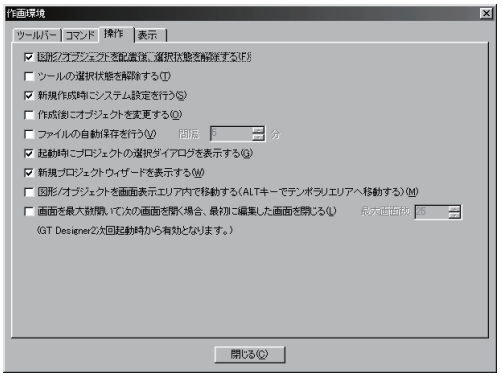
作画画面の環境設定を行います。

1 【プロジェクト】-【作画環境】メニューを選択します。

2 作画環境ダイアログボックスが表示されます。
操作タブ／表示タブの各項目で，作画画面の環境を設定します。

1 操作タブ

作画画面の操作設定を行います。



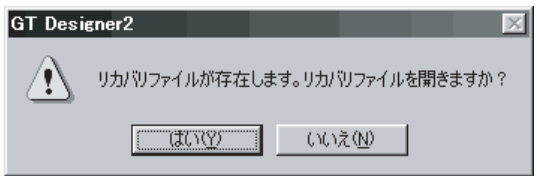
項　目	内　容	A	F
図形／オブジェクトを配置後，選択状態を解除する	チェックあり：オブジェクト配置後，選択状態（ハンドルがついた状態）を解除します。 チェックなし：選択状態（ハンドルがついた状態）で図形／オブジェクトを作画画面に配置します。	○	○
ツールの選択状態を解除する	チェックあり：図形／オブジェクトを設定後，ツールの選択状態が解除されます。異なる図形／オブジェクトを配置するのに便利です。 チェックなし：図形／オブジェクトを設定後も，選択状態になります。同じ図形／オブジェクトを連続で配置するのに便利です。	○	○
新規作成時にシステム設定を行う	チェックあり：新規プロジェクト作成時に，システム設定（GOT タイプ，PC タイプなど）ダイアログボックスを表示します。 チェックなし：新規プロジェクト作成時に，システム設定（GOT タイプ，PC タイプなど）ダイアログボックスを表示しません。	○	○
作成後にオブジェクトを変更する	チェックあり：オブジェクトを作画画面に配置後，自動的に設定ダイアログボックスを表示します。 チェックなし：オブジェクトを作画画面に配置後，自動的に設定ダイアログボックスを表示しません。	○	○
ファイルの自動保存を行う	チェックあり：ファイルの自動保存を行います。チェック後，保存の間隔 (5 ～ 720 分) を設定します。 チェックなし：ファイルの自動保存は行いません。	○	○
起動時にプロジェクトの選択ダイアログを表示する	チェックあり：GT Designer2 起動時，プロジェクト選択（新規作成，開くなど）ダイアログボックスを表示します。 チェックなし：GT Designer2 起動時，プロジェクト選択（新規作成，開くなど）ダイアログボックスを表示しません。	○	○
新規プロジェクトウィザードを表示する	チェックあり：新規プロジェクト作成時にウィザード画面を表示します。 チェックなし：新規プロジェクト作成時にウィザード画面を表示しません。	○	○
図形 / オブジェクトを画面表示エリア内で移動する (ALT キーでテンポラリエリアに移動する)	チェックあり：通常のドラッグで画面表示エリア内の移動ができ ,ALT キーを押しながらドラッグした場合はテンポラリエリアに移動できます。 チェックなし：通常のドラッグでテンポラリエリアへの移動ができ ,ALT キーを押しながらドラッグした場合は移動画面表示エリア内の移動ができます。	○	○

項　目	内　容	A	F
画面を最大数開いて次の画面を開く場合，最初に編集した画面を閉じる（GT Designer2 次回起動時から有効となります。）	最大画面数（1 ～ 25 画面）を設定します。 設定値は次回起動時より有効になります。	○	○

Point

(1) 自動保存設定時の動作

自動保存設定時に，GT Designer2 が停止したり，停電が起こった場合，GT Designer2 は次回起動時に下記のダイアログボックスを表示します。



・ プロジェクトファイルが存在する場合（過去にプロジェクトを保存している）プロジェクトファイルを開くとき，表示されます。
・ プロジェクトファイルが存在しない場合（新規作成後，一度も保存していない）GT Designer2 を起動したとき，表示されます。

上記ダイアログ表示時に はい を選択すると，自動保存した内容を復元します。
はい，いいえ のどちらを選択しても，自動保存されたリカバリファイルは，消去されます。
できるだけ はい を選択して，復元されたプロジェクトデータの内容が必要な場合は，プロジェクトデータを保存してください。不要な場合は，保存しないでプロジェクトを閉じてください。

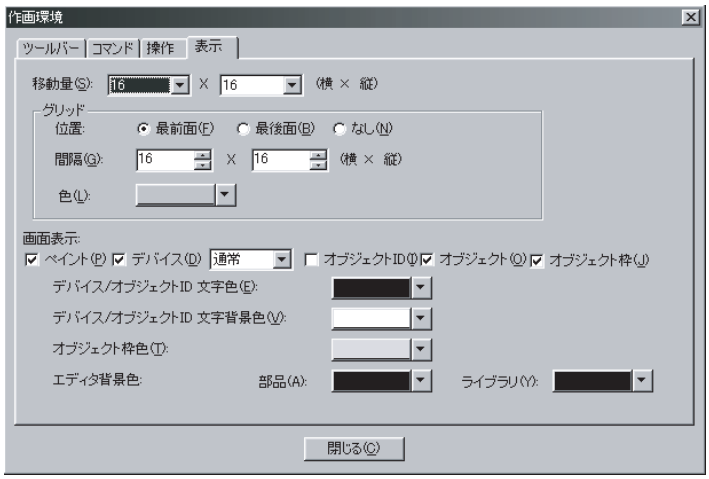
(2) 自動保存の設定をしている GT Designer2 を複数起動する場合の注意事項

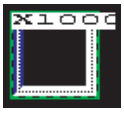
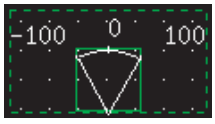
自動保存の設定をしている場合，下記 (a)，(b) の操作はしないでください。
2 つ目以降の GT Designer2 起動時に，上記 (1) のメッセージが表示され，自動保存ファイルが削除されます。
下記 (a)，(b) の操作をする場合は，自動保存の設定を解除してください。

(a) 新規作成後，一度も保存していないプロジェクトを編集中に，2つ目以降のGT Designer2を起動する。
(b) 既にGT Designer2で開いているプロジェクトを，2つ目以降のGT Designer2で開く。

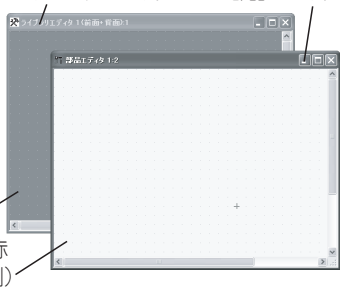
2 表示タブ

作画画面の表示設定を行います。



項　目		内　容	A	F
移動量＊1		図形やオブジェクトなどの画面への自動配置を，何ドット単位 (1.2.4.8.16) で行うかを選択します。	○	○
グリッド	位置	グリッドを表示させる位置を選択します。 最前面：グリッドを画面の最前面に表示します。 最後面：グリッドを画面の最背面に表示します。 なし　：グリッドを表示しません。 （例） 最前面　最後面	○	○
	間隔	グリッドの間隔 (2 ～ 64 ドット) を設定します。	○	○
	色	グリッドの表示色を選択します。	○	○
画面表示		GT Designer2 の画面上に表示する項目をチェックします。	○	○
	ペイント	閉じた図形を「ペイント」で塗りつぶした場合，塗りつぶした状態を表示する場合に選択します。 （例）白での塗りつぶし 	○	○
	デバイス	オブジェクトで設定したデバイス名を表示する場合に選択します。 （例）X1000 	○	○
	オブジェクト ID	各オブジェクトのオブジェクト ID を表示する場合に選択します。 オブジェクト ID は各オブジェクトに自動的につけられます。 オブジェクト ID はシステム情報を設定する場合に表示すると便利です。 システム情報の詳細は，下記のマニュアルを参照してください。 ☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル （例）10000 	○	○
	オブジェクト	設定したオブジェクトを表示するとき選択します。 （例）レベル表示 	○	○

＊ 1 の詳細は次ページを参照してください。

項　目			内　容		A	F
画面表示	オブジェクト枠		オブジェクトの境界線を表示するとき選択します		○	○
	デバイス／ オブジェクト ID 文字色		オブジェクトやオブジェクト ID の文字色を指定します。 文字色：黒	（例）オブジェクトIDの文字色:黒 	○	○
	デバイス／ オブジェクト ID 文字背景色		オブジェクトやオブジェクト ID の文字背景色を指定します。 文字背景色：白	（例）オブジェクトIDの文字色:白 	○	○
	オブジェクト 枠色		オブジェクトの境界線の色を指定します。	緑 	○	○
	エディタ 背景色	部品	部品エディタの背景色を選択します。 （背景色は，256 色まで可能です）	ライブラリエディタ　部品エディタ  （例） 背景色:赤 （例） 背景色:黄	○	○
		ライブラリ	ライブラリエディタの背景色を選択します。 （背景色は，256 色まで可能です）		○	○

＊1 移動量について

図形やオブジェクトは，「移動量」で設定したドット単位で配置されます。

（例）

長方形を描く（「移動量」を 16 ドットに設定している場合）

1 クリックして始点を決定　→　*2* 実際の始点位置



カーソルの位置
（X=10，Y=12）



16 の倍数の座標に最も近い位置に配置されます。
（X=16，Y=16）

（a）終点の決定時にも，カーソルが移動できるのは 16 の倍数の座標位置のみです。

（b）オブジェクトの表示位置の決定や，図形を移動する場合も上記と同じように「移動量」で設定したドット単位にカーソルが移動します。

（c）キーボードの←キー，↑キー，↓キー，→キーを一回入力すると，設定されているドット単位にカーソルが移動します。

「移動量」を 1 ドットで設定し，キーボードの←キー，↑キー，↓キー，→キーを 1 回ずつ入力してカーソルを 1 ドットずつ移動させると，細かい図形の描画や位置合わせが容易になります。

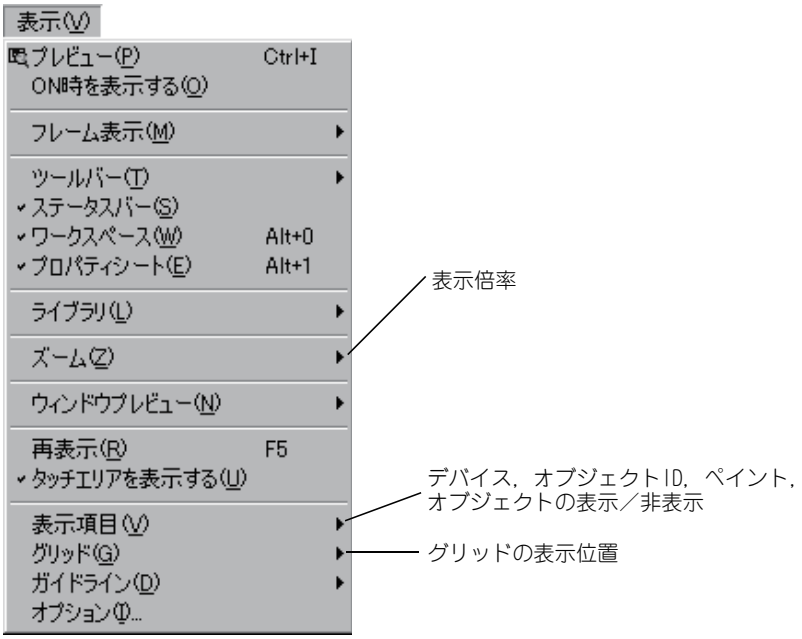
Hint! **ツールバー，メニューからの表示変更について**

表示タブで設定する内容は，ツールバーやメニューでも変更できます。

(1) ツールバー（表示設定）から作画画面の表示を変更する

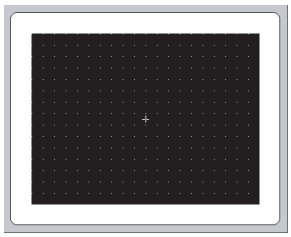


(2) メニューから作画画面の表示を変更する



3.4.4　フレームを表示する

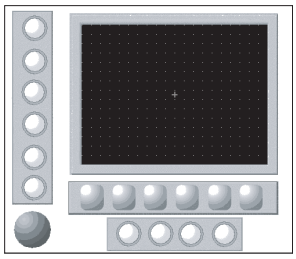
作画画面に，GOT 本体のフレームをイメージした外枠を表示する機能です。
本機能を使用することで，GOT 本体で表示したイメージで画面作成ができます。



標準



ハンディ
(A95*GOT，F94*GOT)



ET



キーパッド

標準..... すべての GOT（F920GOT(128 × 64) を除く）で選択できます。
(GT SoftGOT では表示できません。)
ハンディ ..... GOT タイプを A95 ＊ GOT(320 × 240) または，F94 ＊ GOT(320 × 240) に設定している場合，選択できます。
GOT タイプを F920(128 × 64) に設定している場合，選択できます。(上記イメージとは異なります。)
ET ..... GOT タイプを F94 ＊ GOT(320 × 240) に設定している場合，選択できます。
キーパッド..... GOT タイプを F920GOT(128 × 64) または，F930GOT(240 × 80) に設定している場合，選択できます。

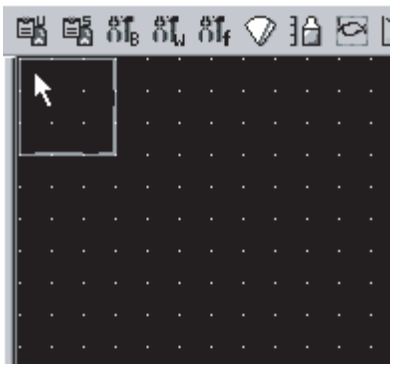
1 【表示】→【フレーム表示】→【標準】／【ハンディ】／【ET】／【キーパッド】メニューを選択します。

2 選択したメニュー内容により，フレームが表示されます。

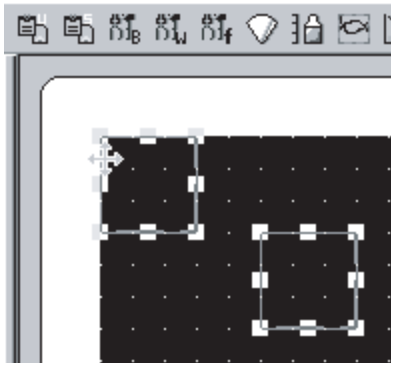
1 標準

本機能を使用することで，作画画面が GOT 本体をイメージした表示になります。
また，画面端部での編集が容易になります。

フレームなし



フレームあり



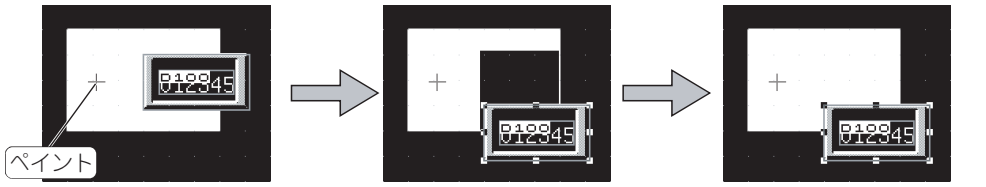
2 ハンディ，ET，キーパッド

本機能を使用することで，作画画面が GOT 本体をイメージした表示になります。
本体イメージのスイッチ部や LED 部をクリックすると操作スイッチ LED やファンクションスイッチ LED のデバイス割付け設定およびファンクションスイッチのスイッチ機能が設定できます。
また，画面端部での編集が簡単になります。

3.4.5　作画画面を再表示する

ペイントなどを使用すると，塗り残しが発生する場合があります。
再表示を行うと，正しい表示にします。

例）ペイント上にあるオブジェクトを移動した場合



ペイント上にあるオブジェクトを移動します。　図形に塗り残しが発生します。　【表示】→【再表示】メニューで表示をリフレッシュします。

1 【表示】→【再表示】メニューを選択します。

2 作画画面を正しい表示にします。

3.5 ヘルプの使い方

ヘルプでは，GT Designer2 に関連する PDF マニュアルの閲覧，ソフトウェアバージョンの確認などができます。

Point **PDF マニュアルを閲覧する前に**

PDF マニュアルを閲覧する為には，Adobe® Reader® をインストールする必要があります。

1 操作方法

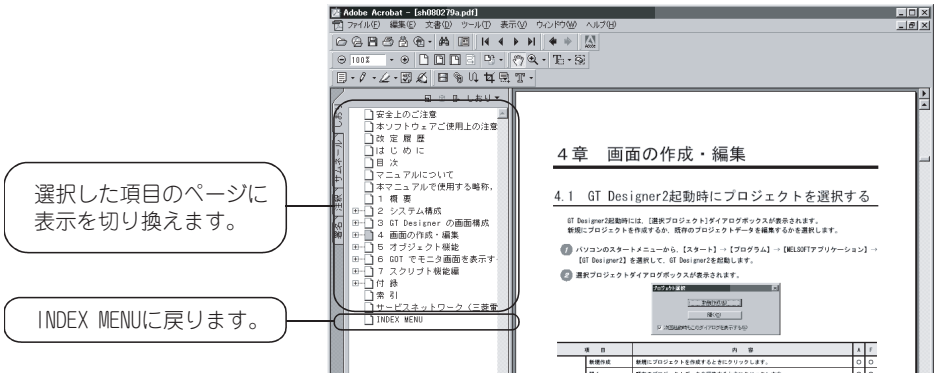
1 【ヘルプ】の各メニューをクリックします。

項　目	内　容	GOT1000 シリーズ	GOT900 シリーズ
【オペレーティングマニュアル（操作説明）】	GT Designer2 Version2 オペレーティングマニュアルを閲覧します。	−	○
【リファレンスマニュアル（設定説明）】	GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアルを閲覧します。	−	○
【基本操作・データ転送マニュアル】	GT Designer2 Version2 基本操作，データ転送マニュアルを閲覧します。	○	−
【画面設計マニュアル】	GT Designer2 Version2 画面設計マニュアル上巻／下巻を閲覧します。	○	−
【目次】	PDF マニュアルを閲覧します。	○	○
【バージョン情報】	GT Designer2 のバージョンを確認できます。	○	○
【MELFANSweb への接続】	三菱電機 FA 機器技術情報サービス MELFANSweb ホームページに接続します。	○	○

2 PDF マニュアルの閲覧手順

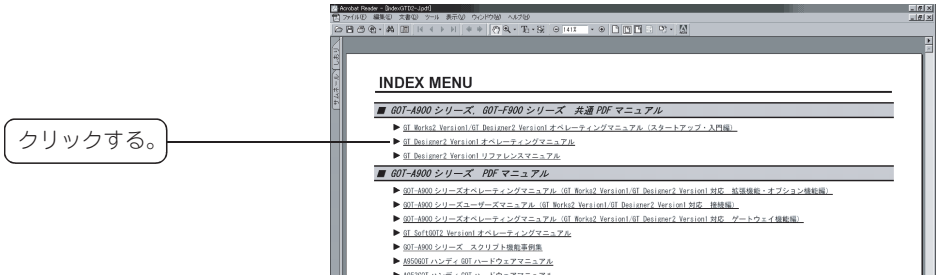
オペレーティングマニュアル（操作説明）／リファレンスマニュアル（設定説明）選択時

1 選択したマニュアルを表示します。
（Adobe® Reader® の操作方法の詳細は，Adobe® Reader® のヘルプを参照してください。）
INDEX MENU をクリックすると，マニュアル一覧（本項 3 1）が表示されます。

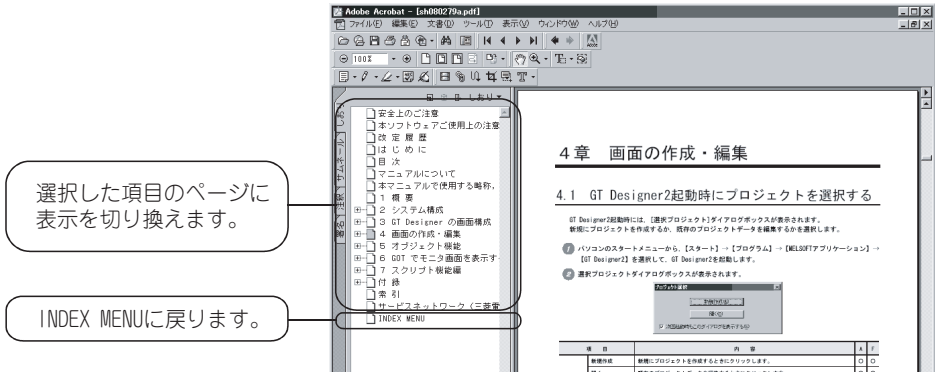


3 PDF マニュアルの閲覧手順（【目次】選択時）

1 1 の操作後，下記の画面が表示されるので，参照したいマニュアルをクリックしてください。

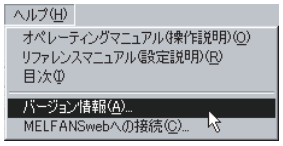


2 選択したマニュアルが表示されます。
（Adobe® Reader® の操作方法の詳細は，Adobe® Reader® のヘルプを参照してください。）



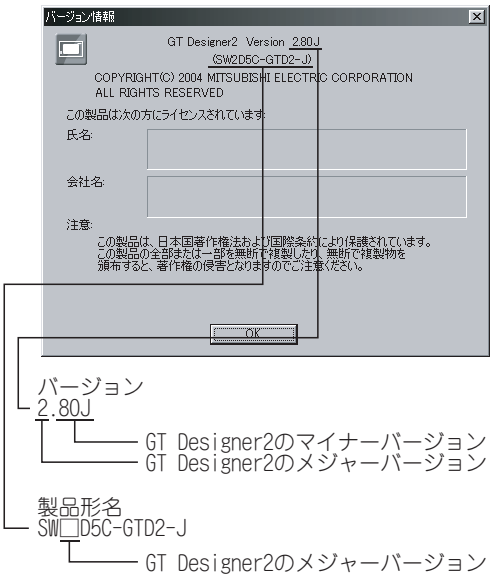
3.6 製品情報の見方

製品情報は以下の方法で見ることができます。



1 【ヘルプ】→【バージョン情報】メニューを選択します。





2 左記の画面（バージョン情報）が表示されます。

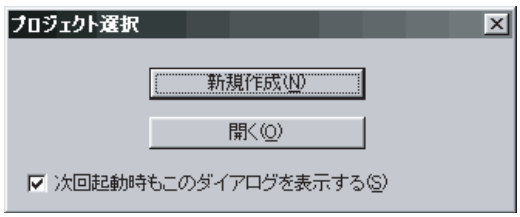
4章　画面の作成・編集

4.1　GT Designer2 起動時にプロジェクトを選択する

GT Designer2 起動時には，プロジェクト選択ダイアログボックスが表示されます。
新規にプロジェクトを作成するか，既存のプロジェクトデータを編集するかを選択します。

1 パソコンのスタートメニューから，【スタート】→【プログラム】→【MELSOFT アプリケーション】→【GT Designer2】を選択して，GT Designer2 を起動します。

2 プロジェクト選択ダイアログボックスが表示されます。



項　目		内　容	A	F
選択プロジェクト	新規作成	新規にプロジェクトを作成するときにクリックします。	○	○
	開く	既存のプロジェクトデータを編集するときにクリックします。	○	○
	次回起動時もこのダイアログを表示する	次回からの GT Designer2 起動時に，本ダイアログボックスを表示させない場合，チェックをはずします。	○	○

3 選択した内容により，以下の操作に移行します。

新規作成　：新規プロジェクトの「システム環境」を設定します。
☞ 4.2 節　新規にプロジェクトを作成する

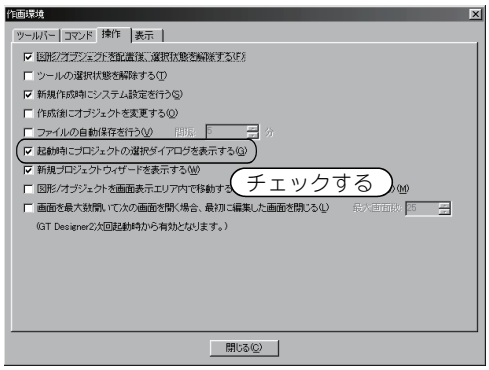
開く　　：編集するプロジェクトの保存元を指定します。
☞ 4.3 節　プロジェクトを開く／閉じる

Point

GT Designer2 起動時にプロジェクト選択ダイアログボックスが表示しない場合

下記設定をしてください。

1. 【プロジェクト】→【作画環境】の操作タブを選択します。
2. 作画環境ダイアログボックスの操作タブで“起動時にプロジェクトの選択ダイアログを表示する”にチェックを入れます。



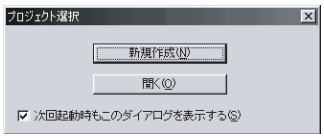
3. 閉じるボタンをクリックします。

4.2 新規にプロジェクトを作成する

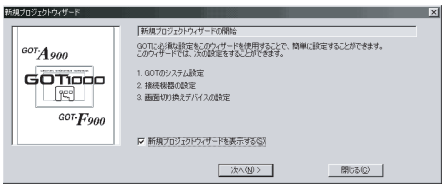
新規にプロジェクトを作成時，ウィザードにより設定する方法とウィザードを使用しないで設定する方法があります。

1 ウィザードを使用した場合

作画環境ダイアログボックスの操作タブで“新規プロジェクトウィザードを表示する”のチェックを外している場合，プロジェクトの新規作成時にウィザードが起動しません。
ウィザードを使用する場合は，【プロジェクト】→【作画環境】の操作タブを選択し，“新規プロジェクトウィザードを表示する”にチェックを入れてください。



新規作成



次へ

1 GT Designer2 を起動すると左記の画面が表示されます。
今回は新規にプロジェクトを作成するので，
新規作成 ボタンをクリックします。

2 新規プロジェクトウィザードの開始画面が表示されます。

次へ ボタン　：ウィザードによる各設定画面へ進みます。
閉じる ボタン　：をクリックするとウィザードを中断します。

*「新規プロジェクトウィザードを表示する」のチェックを外すと次回の新規作成時からウィザードは実行されません。

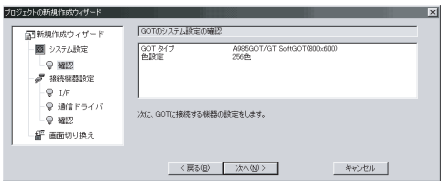


次へ

3 左記の画面（GOT のシステム設定）が表示されます。
使用する GOT のタイプと，色設定を選択してください。

項　目	内　容
GOT タイプ	使用する GOT の種類を選択します。
色設定	使用する GOT に合わせて表示する色数を選択してください。 GT Designer2 で使用できる表示色が設定されます。

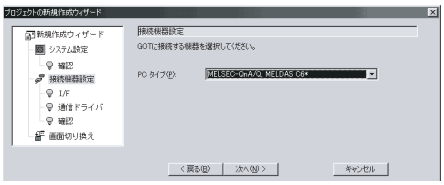
次へ ボタン　：次の設定に進みます。
キャンセル ボタン：設定内容をキャンセルし，ウィザードを中断します。



次へ

4 左記の画面（GOT のシステム設定の確認）が表示されます。
設定内容を確認してください。

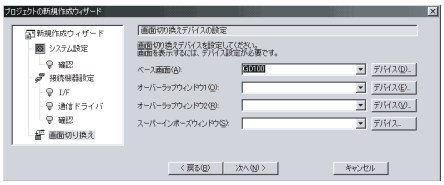
戻るボタン　　：1 つ前の画面に戻ります。
次へボタン　　：次の設定に進みます。
キャンセルボタン：設定内容をキャンセルし，ウィザードを中断します。



次へ

5 左記の画面（接続機器設定）が表示されます。
接続する PC タイプを選択してください。

戻るボタン　　：1 つ前の画面に戻ります。
次へボタン　　：次の設定に進みます。
キャンセルボタン：設定内容をキャンセルし，ウィザードを中断します。



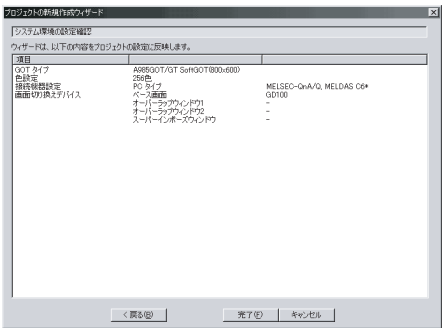
次へ

6 左記の画面（画面切り換えデバイスの設定）が表示されます。
デバイスボタンをクリックし，GOT で表示する「ベース画面」の画面切り換えデバイスを設定してください。
また，必要となる「オーバーラップウィンドウ」，「スーパーインポーズウィンドウ」の画面切り替えデバイスを設定してください。

デバイス設定ダイアログボックスの表示例



戻るボタン　　：1 つ前の画面に戻ります。
次へボタン　　：次の設定に進みます。
キャンセルボタン：設定内容をキャンセルし，ウィザードを中断します。



完了



7 左記の画面（システム環境の設定確認）が表示されます。
設定内容を確認してください。

戻るボタン　：1 つ前の画面に戻ります。
完了ボタン　：ウィザードによる設定が完了し、画面のプロパティダイアログボックスが表示されます。
キャンセルボタン：設定内容をキャンセルし，ウィザードを中断します。

8 画面のプロパティダイアログボックスが表示されます。
画面のタイトルを入力します。

9 OKボタンをクリックすると，ベース画面 1 が作成されます。

2 ウィザードを使用しない場合

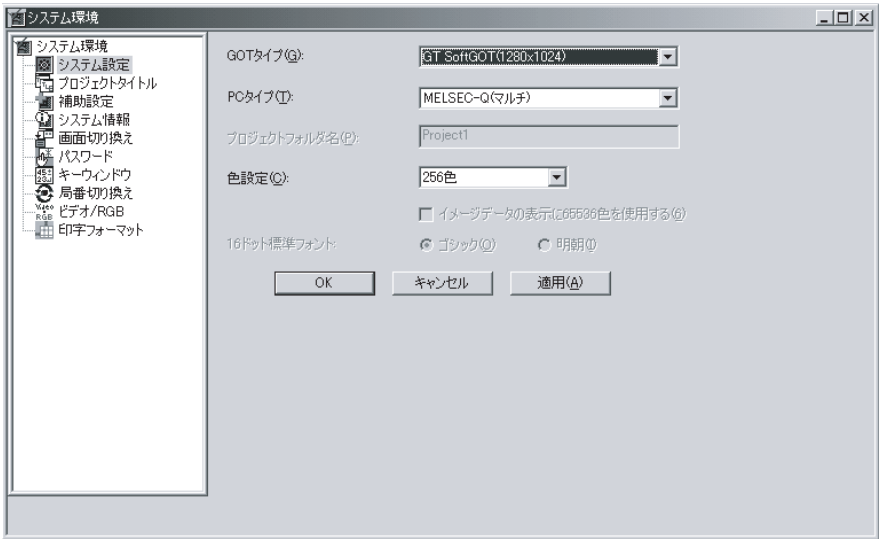
1 次のいずれかの操作をおこないます。

・ 🗋 (新規作成) をクリック

・【プロジェクト】→【新規作成】メニューを選択

2 システム環境ダイアログボックスが表示されるので，システム設定の設定を行います。
「システム設定」以外の項目については，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル



項　目		内　容	A	F
システム設定	GOT タイプ	使用する GOT のタイプを設定します。	○	○
	PC タイプ	接続するシーケンサのタイプを設定します。 PC タイプについての詳細は下記のマニュアルを参照してください。 ☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル	○	○
	プロジェクトフォルダ名	GOT900 シリーズ用プロジェクト作成時は，設定できません。	-	-
	色設定	GOT で表示する画面の色を設定します。 使用する GOT の表示色に合わせて選択してください。	○	○
	イメージデータの表示に 65536 色を使用する	GOT900 シリーズ用プロジェクト作成時は，設定できません。	-	-
	16 ドット標準フォント	GOT900 シリーズ用プロジェクト作成時は，設定できません。	-	-

Point **GOT タイプの変更について**

GOT タイプ変更時の注意事項については，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

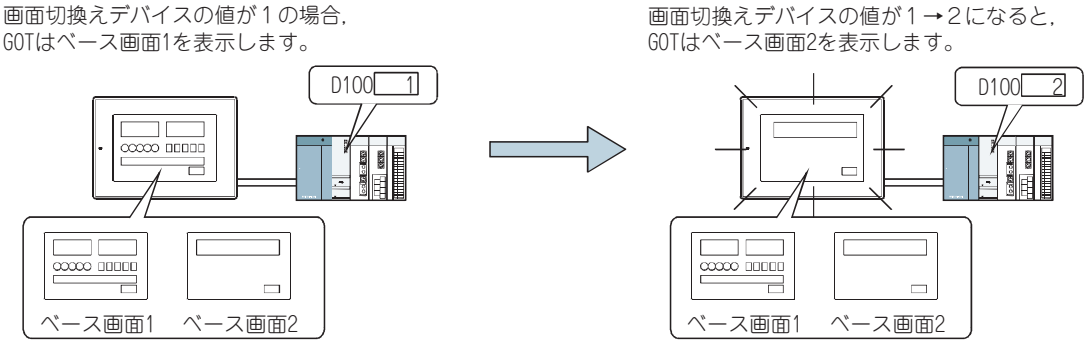
3 システム設定完了後，OK ボタンをクリックすると，画面の新規作成操作に移ります。

☞ 4.5 節　画面を新規に作成する

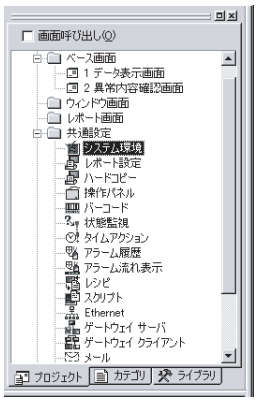
3 画面切換えデバイスを設定する

(1) 画面切換えデバイスとは

画面切換えデバイスとは，GOT で画面を切換えるためのワードデバイスです。
GOT は画面切換えデバイスに格納された数値の画面に切り換わります。
画面切換えデバイスは，画面切換えのみに使用してください。

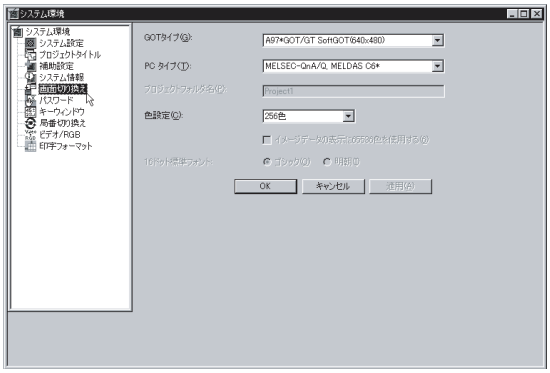


(2) 画面切換えデバイスの設定方法



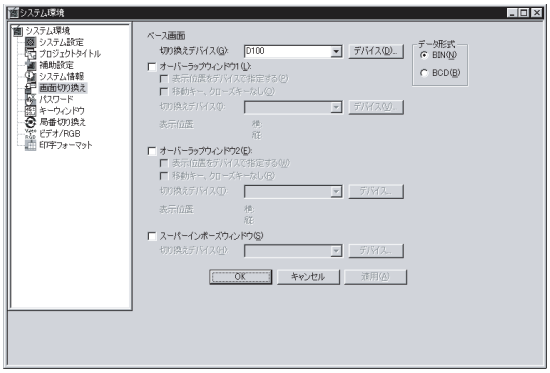
次へ

1 プロジェクトワークスペースの「共通設定」－「システム環境」をダブルクリックします。



次へ

2 システム環境ダイアログボックスが表示されるので，「画面切換え」をダブルクリックします。



3 画面切換えデバイス設定ダイアログボックスが表示されるので，「ベース画面」の「切換えデバイス」を設定します。

4 OK ボタンをクリックすると画面切換えデバイスの設定が完了します。

4.3 プロジェクトを開く／閉じる

4.3.1 プロジェクトを開く

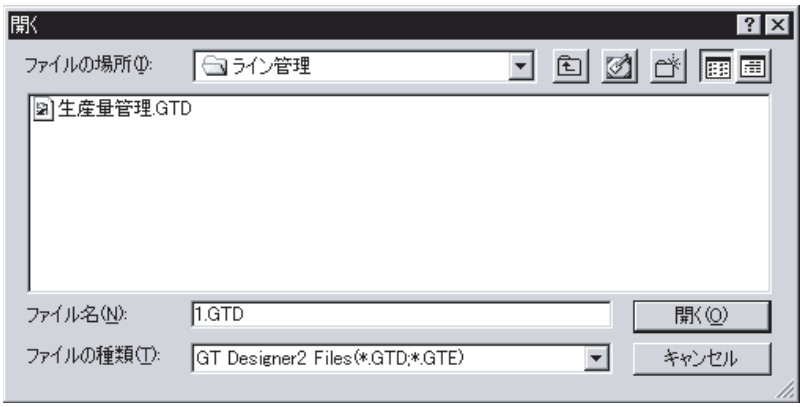
保存してあるプロジェクトデータを，プロジェクト保存元から読み出します。

1 次のいずれかの操作をおこないます。

・ (開く）をクリック

・【プロジェクト】→【開く】メニューを選択

2 開くダイアログボックスが表示されます。



項　目	内　容	A	F
ファイルの場所	プロジェクトが保存されている場所を選択します。	○	○
ファイル名	開くプロジェクト名を設定します。	○	○
ファイルの種類	開くプロジェクトの種類を選択します。 ・GT Designer2 Files(＊ .GTD, ＊ .GTE); GT Designer2 のプロジェクトデータを開きます。 - ＊ .GTD : GOT900 シリーズ - ＊ .GTE : GOT1000 シリーズ ・GT Designer Files(A9GOTP.GOT); GT Designer の GOT900 シリーズ用プロジェクトデータを開きます。 ・DU-Win Files(＊ .DUP); DU/Win の GOT-F900 シリーズ用プロジェクトデータを開きます。＊1 ☞ 付 3　既存データを流用する ・GOT1000 Binary Files(＊ .G1); バイナリ形式で保存された GOT1000 シリーズのプロジェクトデータを開きます。 このバイナリ形式のファイルは，GT Designer2 の＊ .GTE ファイルと同等のプロジェクトデータです。 主に GOT のユーティリティ機能を使用して CF カード内にコピーされたプロジェクトデータを開く場合にこのファイル形式を選択します。 ・F900GOT Binary Files(＊ .F1) (GOT-F900 シリーズの場合のみ); データ転送ツールで使用するプロジェクトデータを開きます。	○	○

＊1 :GOTF900(＊ .DUP) → GT11 へのプロジェクトデータ変換についての詳細はプロジェクトデータ変換概要書を参照してください。

Point

メモリカード内のデータについて

メモリカード内のプロジェクトデータ（GT Designer2 から「メモリカードへ転送」や，GOT からメモリカードに「アップロード」したプロジェクトデータ）は直接編集しないでください。
GOT へのデータ転送の失敗や，転送後に GOT が正常にモニタしない原因になります。
メモリカード内のプロジェクトデータを編集する場合は，パソコンにメモリカード内のデータをコピーして編集してください。

備　考

(1) 既存の GOT データを使用する場合

・ GOT800 シリーズ　：GT Converter により GOT-A900 シリーズ用モニタ画面データに変換します。
・ A77GOT，64GOT ：GOT800 シリーズ用のモニタデータに変換し，変換データを GT Converter により GOT-A900 シリーズ用モニタ画面データに変換します。

GOT-A900 シリーズ用モニタ画面データへの変換については，下記を参照してください。

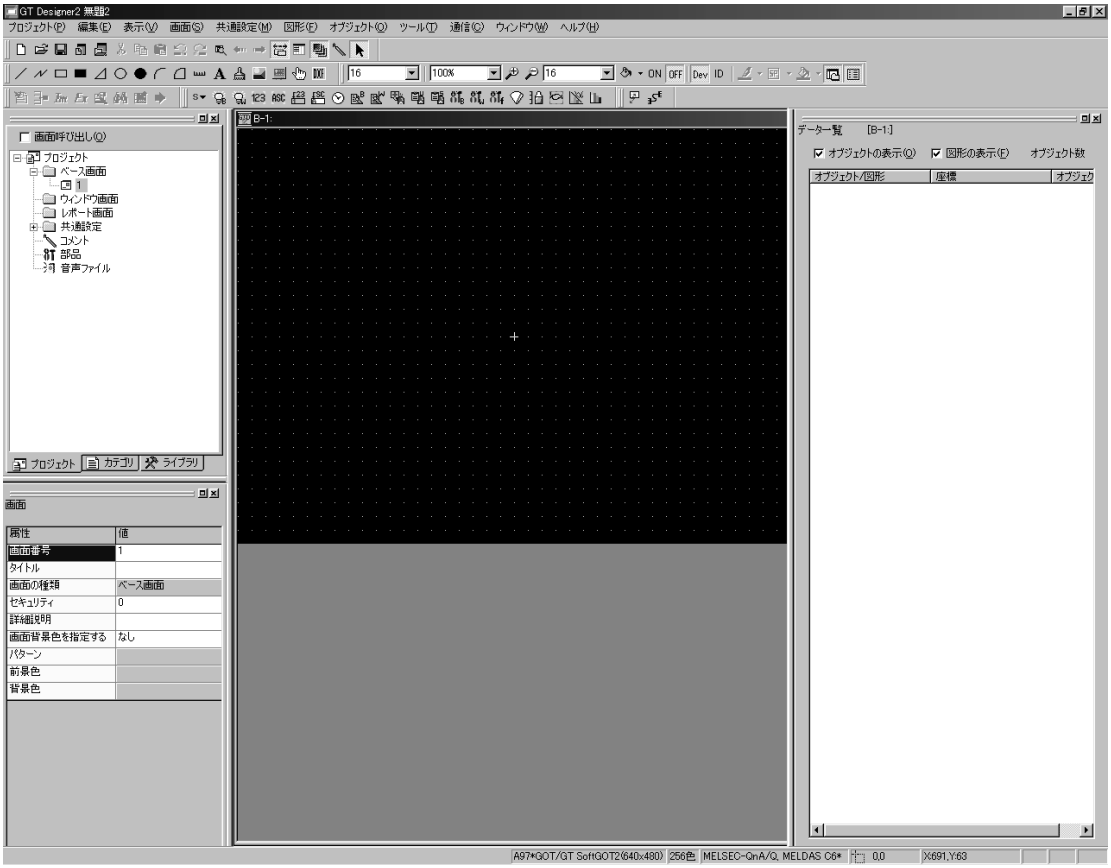
☞ GT Converter2 Version2 操作マニュアル

(2) 既存の DU（データアクセスユニット）データを使用する場合

・ DU シリーズ　　：ファイルの種類で DU-WIN ファイルを選択してプロジェクトデータを開いてください。

DU-WIN ファイルは，FX-PCS-DU/WIN 作画ソフトウェアで作成されたプロジェクトデータです。
Ver1.01B までは読出し時，DU-WIN ファイルの同一フォルダに一時ファイルを作成するため，書込み可能な記憶装置（フロッピーディスク，ハードディスク）を書込み可能状態にしておく必要があります。
また，変換中に作成される一時ファイルは，記憶装置の空き容量が DU-WIN ファイルサイズの 2 倍（目安）程度必要になります。
読出された画面データは，DU-WIN ソフトのメニュー名称やデータの扱いが同一になり，互換性があります。
・ ベース画面番号が No.0 ～始まります。
・ システム情報が制御要素になります。
詳細は GOT-F900 シリーズオペレーションマニュアルを参照してください。

③ 開く ボタンをクリックすると，指定したプロジェクトが開きます。



備　考

プロジェクトを直接開く

プロジェクトデータ（*.GTD）をダブルクリックすると，プロジェクトデータが開いた状態で GT Designer2 が起動します。

4.3.2　プロジェクトを閉じる

開いているプロジェクトを閉じます。

① 【プロジェクト】→【閉じる】メニューを選択します。

② 開いているプロジェクトデータが閉じます。

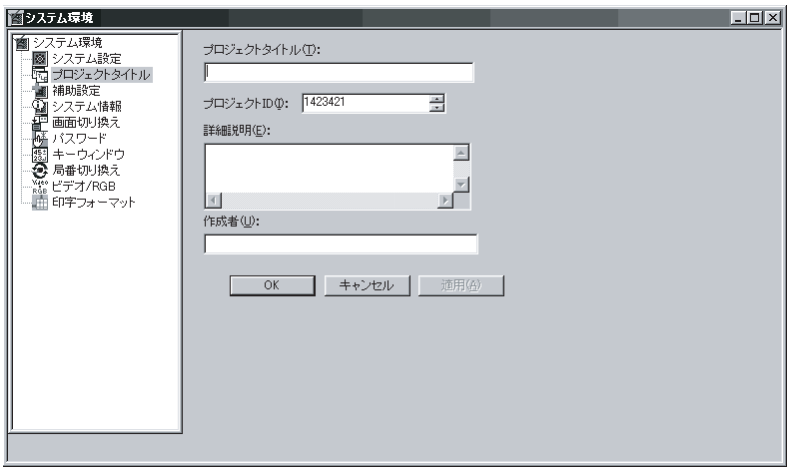
4.4 プロジェクトにタイトルを付ける

プロジェクトに関する詳細情報 (プロジェクト ID，詳細説明，作成者など) を設定します。

1 【共通設定】→【システム環境】メニューを選択します。

2 システム環境の「プロジェクトタイトル」をダブルクリックします。

3 プロジェクトタイトルダイアログボックスが表示されます。
次の項目を設定して OK ボタンをクリックします。



項　目	内　容	A	F
プロジェクトタイトル	必要に応じてプロジェクトタイトルを設定します。 全角／半角に関係なく 32 文字まで入力できます。	○	○
プロジェクト ID ＊ 1	プロジェクト ID は，プロジェクトデータを作成した時に自動的に割付けられますが，ユーザで 1 ～ 4294967295 の設定範囲で設定することもできます。	○	○
詳細説明	必要に応じてプロジェクトに対する説明をします。 全角／半角に関係なく 512 文字まで入力できます。 (改行をした場合，2 文字分として扱われます。)	○	○
作成者	必要に応じて作成者の名前を設定します。 全角／半角に関係なく 8 文字まで入力できます。	○	○

＊ 1 の詳細は下記を参照してください。

＊ 1 プロジェクト ID について

プロジェクト ID は，プロジェクトデータ内にある画面の一部をダウンロードしたとき，GOT 内に登録されているプロジェクト ID と照合を行い，ID 番号が不一致の場合注意を促すメッセージを表示します。機械ごとに異なるプロジェクト ID を登録すれば，異なる ID を持ったプロジェクトデータの一部を間違ってダウンロードしたときに，注意を促すことができます。
ただし，プロジェクト ID が異なっていてもダウンロードは可能です。

4.5 画面を新規に作成する

新規にベース画面，ウィンドウ画面，レポート画面を作成します。
レポート画面の作成方法については，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

1 次のいずれかの操作をおこないます。

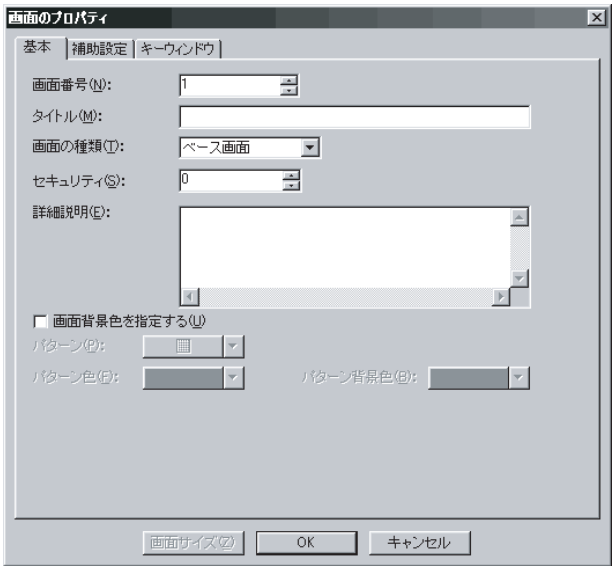
・ 画面の（新規作成（ベース））をクリック

・【画面】→【新規作成】→【ベース画面】／【ウィンドウ画面】メニューを選択

2 画面のプロパティダイアログボックスが表示されます。
以下の内容を設定後，OK ボタンをクリックすると画面が作成されます。

■ 基本タブ

新規に作成する画面番号，タイトル，種類を設定します。



（GOT-A900 シリーズの場合）



（GOT-F900 シリーズの場合）

項　目	内　容	A	F
画面番号	画面の番号を選択します。	○	○
タイトル	画面のタイトルを入力します。 全角／半角に関係なく 32 文字まで入力できます。	○	○
画面の種類	画面の種類を選択します。 ベース画面　　：ベース画面を作成します。 ウィンドウ画面：ウィンドウ画面を作成します。	○	○
セキュリティレベル	各画面のセキュリティレベル（1 ～ 15）を設定します。 セキュリティ機能を使用しない場合，“0”に設定します。 セキュリティ機能の詳細については下記のマニュアルを参照してください。 ☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル	○	○

項　目		内　容	A	F
詳細説明		必要に応じて新規に作成する画面に対する説明を入力します。 全角／半角に関係なく 512 文字まで入力できます。 （改行をした場合，2 文字分として扱われます。）	○	○
画面背景色を指定する		画面全体の色を設定します。 パターン背景色の上にパターン種が塗りつぶし色で表示されます。	○	×
	パターン	（例）パターン背景色　：■　　パターン種＋塗りつぶし色 パターン　： パターン色　：□　　パターン背景色	○	×
	パターン色		○	×
	パターン背景色		○	×
画面背景色		画面全体の色を設定します。	×	○
画面サイズ* 1		ウィンドウ画面作成時のみ表示されます。 ウィンドウ画面のサイズを設定します。	○	×

＊ 1 の詳細は下記を参照してください。

＊ 1 画面サイズ

次の項目を設定して，ウィンドウ画面のサイズを設定します。

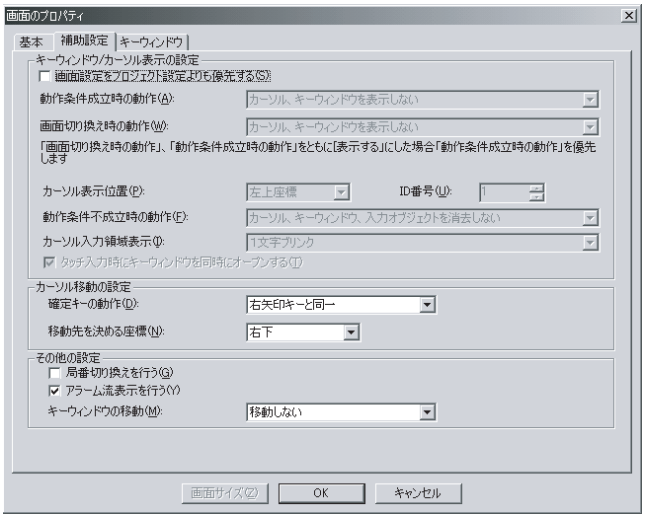


項　目	内　容	A	F
X	ウィンドウ画面の横サイズを設定します。	○	○
Y	ウィンドウ画面の縦サイズを設定します。	○	○
編集	画面にサイズ変更用のハンドルが表示されますので，ハンドルの位置にカーソルを移動し，ドラッグしてサイズを変更します。 変更したいサイズになったら，クリックして，ウィンドウ画面のサイズを確定します。 画面の新規作成時には，設定できません。 （画面作成後，再度編集する場合に選択できるようになります。）	○	○

■ 補助設定タブ

新規作成する画面についてのカーソル／キーウィンドウ／データ入力時などの動作や，一部のオブジェクト機能の使用／不使用を設定します。
ここでの設定内容は画面作成後でも変更可能です。
設定内容の詳細は下記のマニュアルを参照してください。

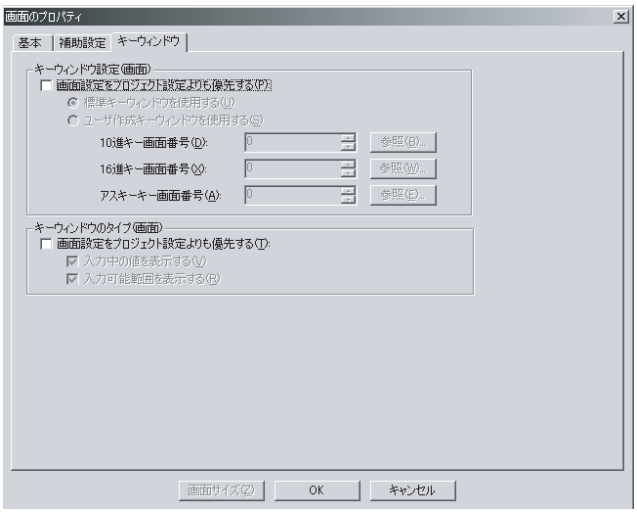
☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル



■ キーウィンドウタブ

新規作成画面で使用するキーウィンドウについての設定を行います。
ここでの設定内容は画面作成後でも変更可能です。
設定内容の詳細は下記のマニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル



4.6 画面を開く／閉じる

4.6.1 画面を開く

現在編集中のプロジェクトに，画面データを読み出します。
以下の方法で行えます。

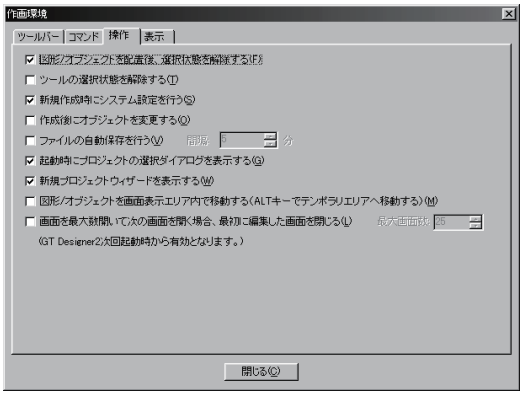
Point

1 度に開くことができる画面数

画面は最大 25 画面，開くことができます。
また , 下記を設定して同時に開くことが可能な最大画面数 (1 ～ 25 画面) を変更することができます。
変更した画面数は，次回起動時より有効になります。

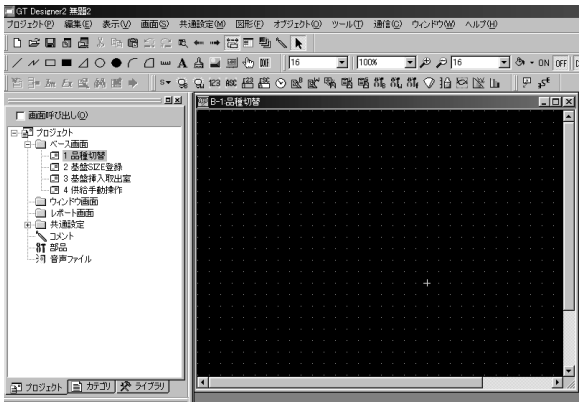
1 【プロジェクト】→【作画環境】の操作タブを選択します。

2 作画環境ダイアログボックスの操作タブで“同時に開くことが可能な最大画面数を変更する”を設定します。

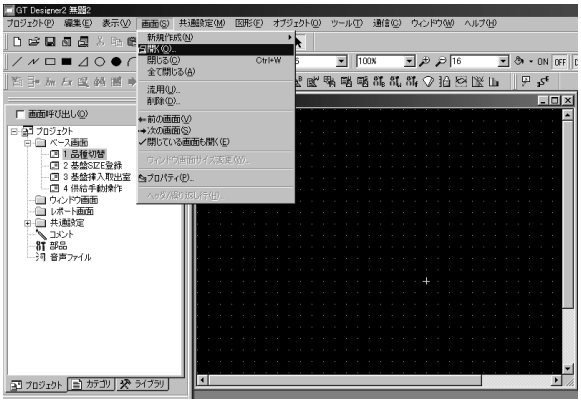


3 閉じる ボタンをクリックします。

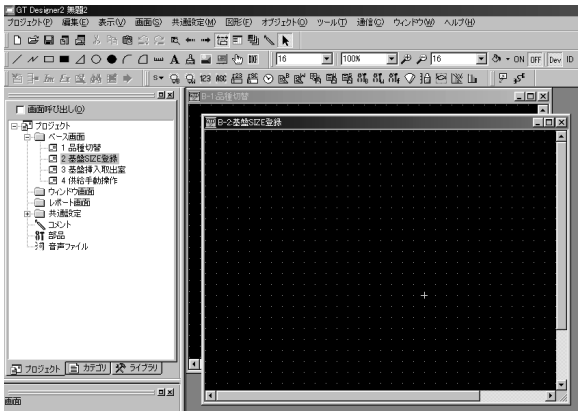
(1) ワークスペースから画面を開く
（操作の詳細は次ページ以降で説明）



(2) メニューから画面を開く
（操作の詳細は次ページ以降の Hint で説明）

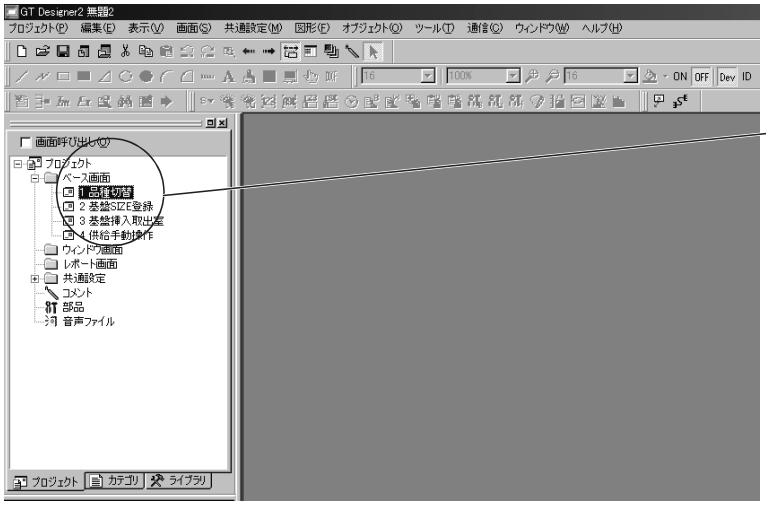


(3) 画面を連続して開く
（操作の詳細は次ページ以降の Hint で説明）

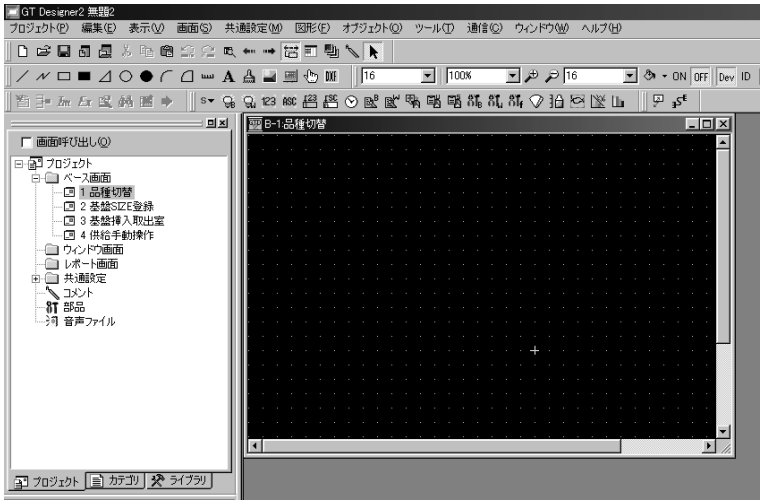


本項では，(1) のワークスペースから画面を開く方法で説明しています。

1 プロジェクトワークスペースで，開きたい画面をダブルクリックします。



2 画面が開きます。



Hint! **ワークスペース以外で行う方法**

(1) メニューから画面を開く

❶ 次のいずれかの操作をおこないます。

・ツールバー（標準）の （画面を開く）をクリック

・【画面】→【開く】メニューを選択

❷ 画面を開くダイアログボックスが表示されます。

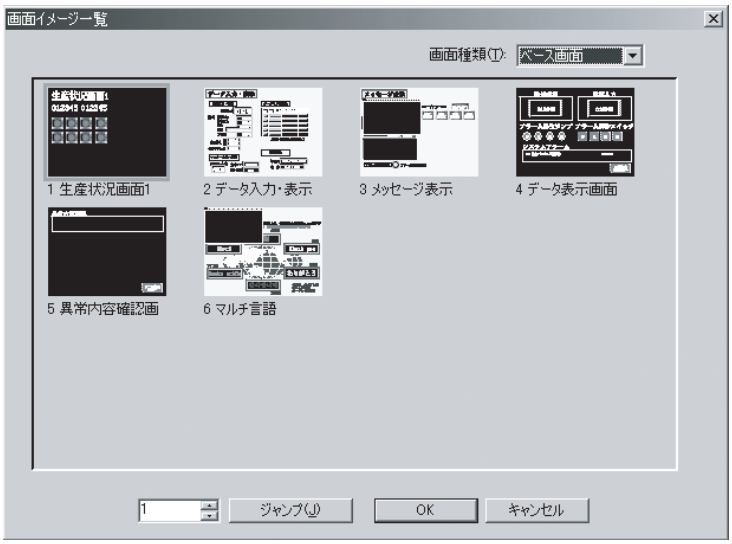
イメージボタンをクリックします。

（直接開きたい画面をダブルクリックしても開くことができます。）



❸ 画面イメージ一覧ダイアログボックスが表示されます。

開きたい画面をダブルクリックします。



項　目	内　容	A	F
画面種類	開く画面の種類を選択します。 ベース画面　：ベース画面を表示します。 ウィンドウ画面：ウィンドウ画面を表示します。 レポート画面　：レポート画面を表示します。	○	○
画面表示一覧	画面のイメージが一覧で表示されます。 各画面をダブルクリックすると，画面が開きます。	○	○
ジャンプ	開く画面を画面番号で選択します。	○	○

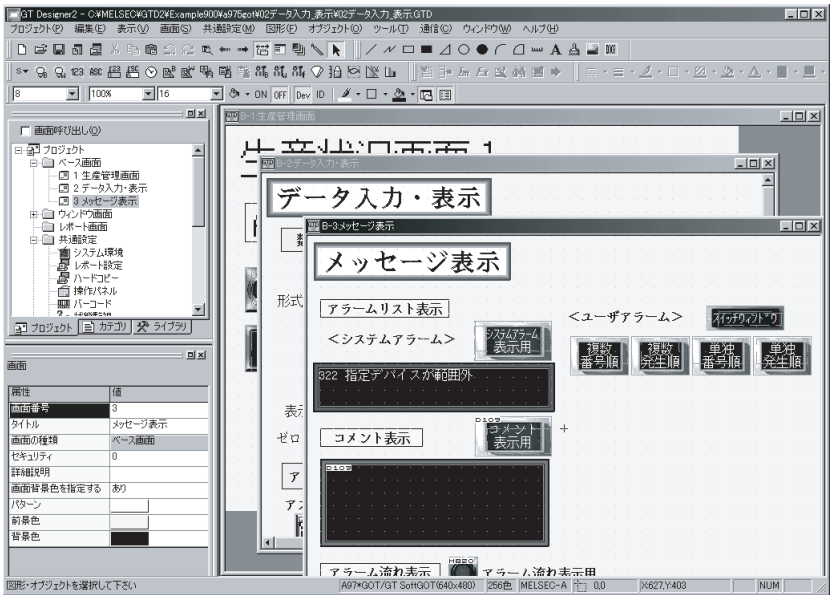
(2) 画面を連続して開く

1. 連続して開きたい種類（ベース画面／ウィンドウ画面）の作画画面を選択してアクティブにします。



2. ツールバーの  をクリックして，押された状態（  ）にします。

3.   ボタンをクリックすると，アクティブになっている画面と同じ種類の画面を連続して開くことができます。



4.6.2　画面を閉じる

開いている画面を閉じます。

1 次のいずれかの操作をおこないます。
- ·【画面】→【閉じる】メニューを選択
- · 各画面のタイトルバーの×をクリック

2 開いている画面が閉じます。

Hint!

すべての画面を閉じる

【画面】→【全て閉じる】メニューを選択すると，開いている画面をすべて閉じることができます。

4.7 作画画面（エディタ）の基本操作

作画画面（エディタ）における基本的な操作について説明します。
図形やオブジェクトの詳細説明については，下記の項目または，下記マニュアルを参照してください。

☞ 図形については，8 章　描画・編集

☞ オブジェクトの説明については，「GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル」

4.7.1 オブジェクトの配置エリアと GOT の表示エリア

ベース画面やウィンドウ画面の作画画面エディタには，画面表示エリアとテンポラリエリアの 2 種類のエリアがあります。
画面表示エリアだけでなくテンポラリエリアにもオブジェクトや図形を配置できるため，画面のレイアウト変更時にテンポラリエリアに図形やオブジェクトを一時退避させれば，レイアウト変更がスムーズに行えます。



項　目	内　容
画面表示エリア	GOT に表示されるエリアです。
テンポラリエリア	GOT には表示されませんが，画面の作成時に図形やオブジェクトを配置することができます。

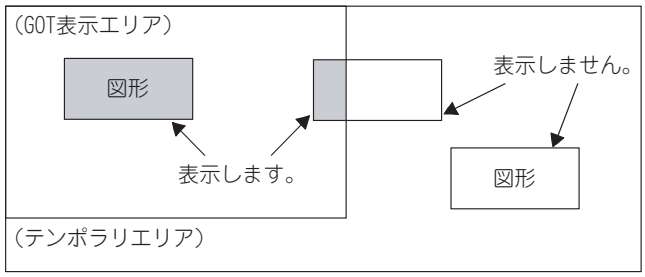
Point

エリアの境界に配置された図形やオブジェクトについて

GOT 表示エリアとテンポラリエリアとの境界線をまたがって配置された図形やオブジェクトは，次のようになります。

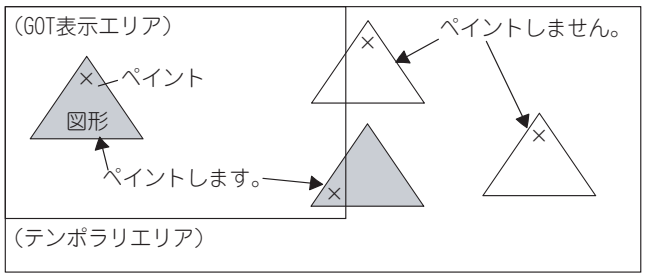
・ 図形の場合

GOT 表示エリア内は，すべて表示されます。



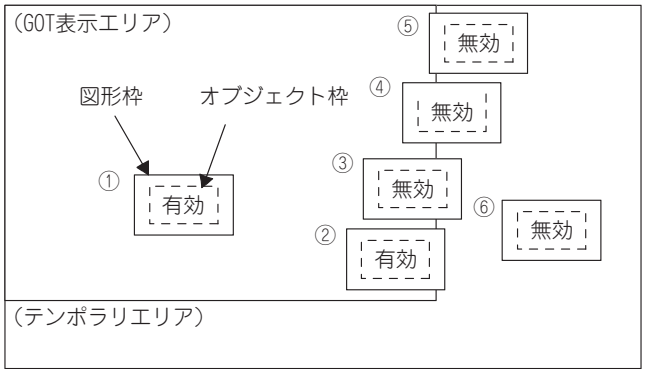
・ ペイントの場合

ペイント（X マーク）をテンポラリエリアに配置した場合，ペイントされません。F900 シリーズにはペイント機能はありません。



・ オブジェクトの場合

オブジェクト枠のすべてが GOT 表示エリア内にあるオブジェクト（①，②）は表示及び動作します。一部でも GOT エリア外にはみ出しているもの（③，④，⑤，⑥）は表示及び動作しません。F900 の場合，テンポラリエリアにはみ出した図形，オブジェクトは F900 本体に転送しません。



4.7.2　オブジェクトの配置基本操作

オブジェクトの配置について説明します。
オブジェクトの設定については，下記マニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

1 図形やオブジェクトの配置操作

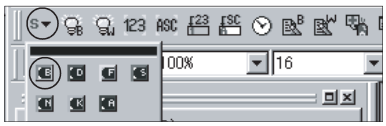
ここでは，図形やオブジェクトの配置操作の流れについて説明します。

1 下記のいずれかの操作をおこないます。

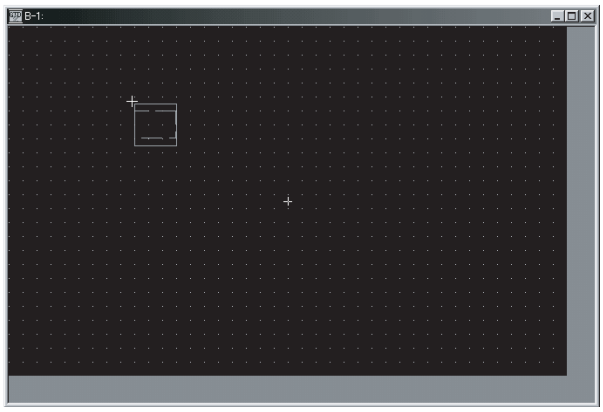
・【オブジェクト】メニューから配置したいオブジェクトを選択します。
例）ビットスイッチオブジェクトの場合
【オブジェクト】→【スイッチ】→【ビットスイッチ】を選択します。
マウスのカーソルが＋（配置モード）になります。

・オブジェクトツールバーより配置したいオブジェクトをクリックします。
例）ビットスイッチオブジェクトの場合

オブジェクトツールバーの S▼ をクリックして，サブメニューの中から［ビットスイッチ］をクリックします。マウスのカーソルが＋（配置モード）になります。



2 オブジェクトを配置したい場所にカーソルを移動し，クリックしオブジェクトを配置します。
連続して同じオブジェクトを配置したい場合は，クリックするたびにオブジェクトが配置されます。
連続して同じオブジェクトを配置したくない場合は，配置後，右クリックするとカーソルが配置モードから解除されます。

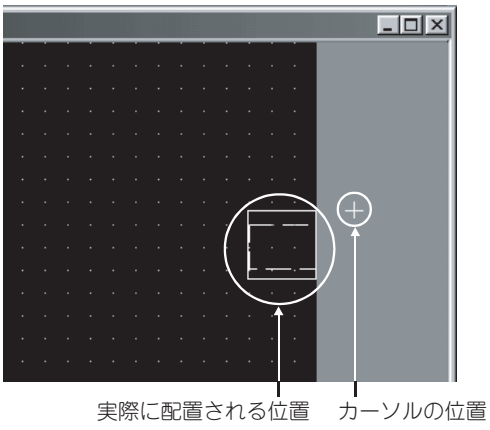


Point

図形やオブジェクトの配置や移動について

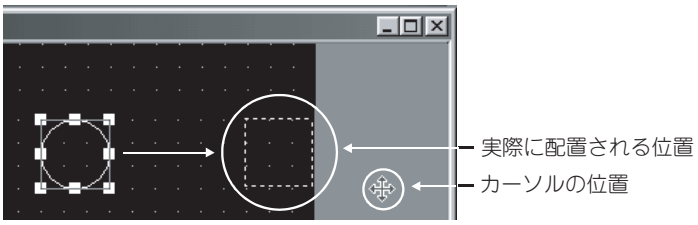
(1) 図形やオブジェクトを配置する場合

「Alt」キーを押しながら行うと，画面表示エリアにのみ配置されます。テンポラリエリアに配置しようとすると，画面表示エリアの右または下の端に配置します。



(2) 図形やオブジェクトを移動する場合

「Alt」キーを押しながら行うと，画面表示エリア内でのみ移動（配置）することができます。



4.7.3　図形の描画・文字の入力

枠線，文字の描き方を下記に示します。

1 枠線の描画方法

ここでは長方形の描画を例に説明します。
図形の描画・文字の入力の詳細説明については，下記項目を参照してください。

☞ 8.1.1 項　図形を描く

1 図形ツールバーの□“長方形”をクリックします。
マウスのカーソルが＋になります。

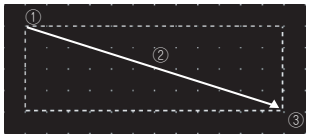


2 長方形を描きます。

(1) 始点でマウスの左ボタンをクリックします。(下図①)

(2) ドラッグしカーソルを終点まで移動します。(下図②)

(3) マウスの左ボタンを離すと長方形を描きます。(下図③)
(配置後，マウスを右クリックして，配置モードを解除してください。)



3 長方形の枠線，塗りを設定します。

(1) 作成した長方形をダブルクリックする。
設定ダイアログボックスが表示されます。

(2) 線の色や太さを変更します。

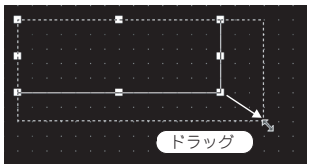
(3) OKボタンをクリックし，設定を決定し，ダイアログボックスが閉じます。
設定をキャンセルする場合は，キャンセルボタンをクリックし，ダイアログボックスが閉じます。



Hint! **図形のサイズ変更方法**

サイズを変更したい図形を選択後，ハンドル（■）をドラッグするとサイズが変更できます。

（例）長方形のサイズを変更する場合



2 文字の描画方法

ここでは，図形の文字入力について簡単に説明します。
図形の描画・文字の入力の詳細説明については，下記項目を参照してください。

☞ 8.1.2 項　文字を入力する

1 図形ツールバーの A “文字”をクリックします。
マウスのカーソルが＋になります。

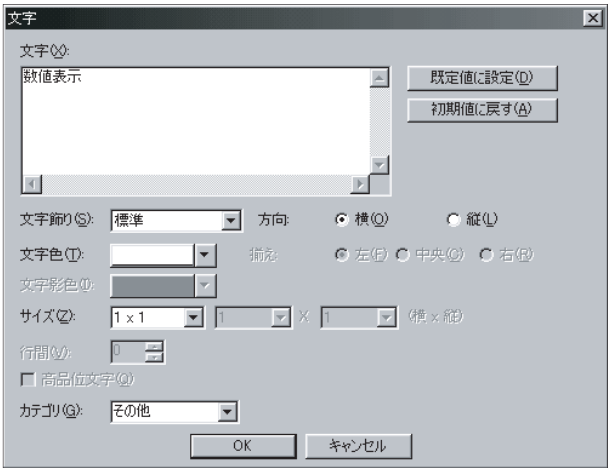


2 文字を入力します。

(1) マウスのカーソルが＋になるので，文字を描画する位置でマウスをクリックします。

(2) クリックすると，文字図形ダイアログボックスが表示されるので，文字を入力します。
入力結果はすぐに画面に反映します。

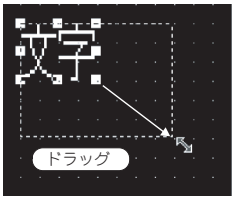
(3) OK ボタンをクリックすると，ダイアログボックスが閉じます。



Hint!

文字のサイズ変更方法

サイズを変更したい文字を選択後，ハンドル（■）をドラッグするとサイズが変更できます。
上記ダイアログのサイズでも変更できます。
（例）文字のサイズを変更する場合



4.7.4　オブジェクト機能の設定

下記オブジェクトの機能設定の流れについて簡単に説明します。
オブジェクトの詳細説明については下記マニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

・“数値表示”オブジェクト
・“ビットランプ”オブジェクト
・“ビットスイッチ”オブジェクト

1 “数値表示”オブジェクトの設定

ここでは，“数値表示”オブジェクトの機能設定の流れについて簡単に説明します。

1 オブジェクトツールバーの 123 “数値表示”をクリックします。
マウスのカーソルが＋になります。



2 配置したい位置でクリックして，配置します。
（配置後，マウスを右クリックして，配置モードを解除してください。）

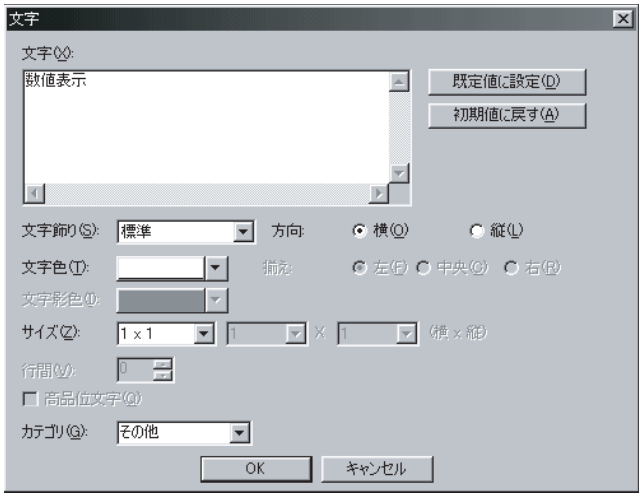


3 “数値表示”オブジェクトを設定します。

（1）配置した“数値表示”オブジェクトをダブルクリックする。
ダイアログボックスを表示します。

（2）種類，表示形式，図形などを設定します。

（3）設定完了後，OK ボタンをクリックします。



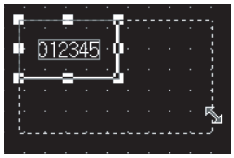
☞ オブジェクトの詳細説明については，「GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル」

☞ ダイアログボックスの基本操作については，4.7.5 項　ダイアログボックスの基本操作

Point

オブジェクトのサイズ変更方法

サイズを変更したい図形を選択後，ハンドル（■）をドラッグするとサイズが変更できます。

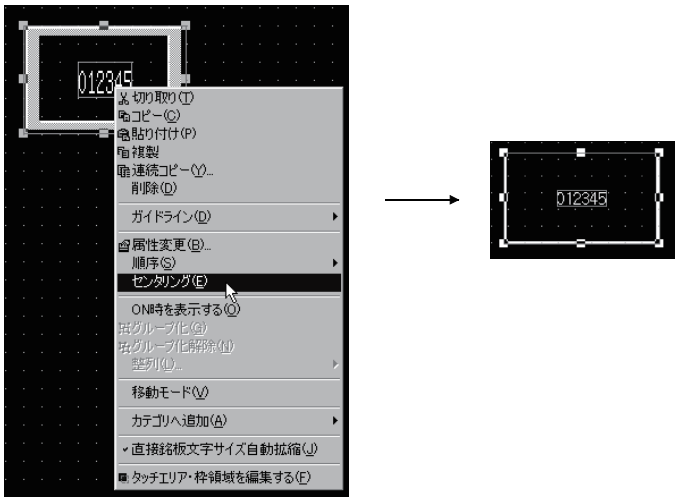


オブジェクトの大きさを変更したときに，下図のように図形枠とオブジェクトがずれる場合があります。



図形枠とオブジェクトがずれた場合は，次のように操作してください。

1. オブジェクトを選択する。
2. マウスを右クリックして【センタリング】を選択してください。
   自動的にずれを修正します。



Hint!

タッチエリア・枠領域を編集するを使用する

【タッチエリア・枠領域を編集する】を選択すると，ユーザで図形枠とオブジェクトを別々に移動できるようになります。

2 “ランプ［ランプ表示（ビット)]”オブジェクトの設定

ここでは，“ランプ［ランプ表示（ビット)]”オブジェクトの機能設定の流れについて簡単に説明します。

1. オブジェクトツールバーの“ランプ表示（ビット)”をクリックします。
   マウスのカーソルが＋になります。



② 配置したい位置でクリックして，配置します。
（配置後，マウスを右クリックして，配置モードを解除してください。）



③ “ランプ［ランプ表示（ビット）］”オブジェクトを設定します。

(1) 配置した“ランプ［ランプ表示（ビット）］”オブジェクトをダブルクリックする。
ダイアログボックスを表示します。

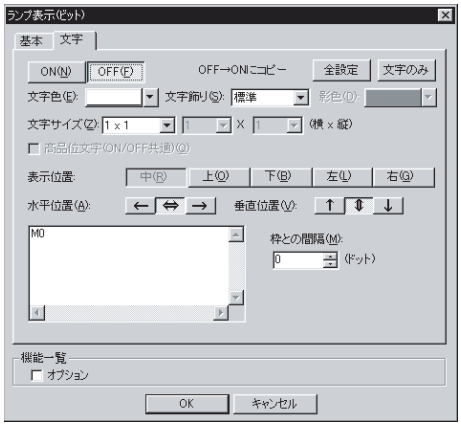
(2) 基本タブのデバイス，表示形式などを設定します。



☞ オブジェクトの詳細説明については，「GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル」

☞ ダイアログボックスの基本操作については，4.7.5 項　ダイアログボックスの基本操作

(3) 文字タブの文字色，文字サイズなどを設定します。
・文字タブには“ON 表示”と“OFF 表示”があり，両方設定する必要があります。
ON ボタンをクリックすると ON の状態の表示の設定を，OFF ボタンをクリックすると OFF の状態の表示の設定ができます。
・文字は，各表示位置（中，上，下，左，右）ごとに登録できます。
文字登録されている表示位置ボタンは紫文字で表示されます。



☞ オブジェクトの詳細説明については，「GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル」

☞ ダイアログボックスの基本操作については，4.7.5 項　ダイアログボックスの基本操作

(4) 設定完了後，OK ボタンをクリックします。

Hint!

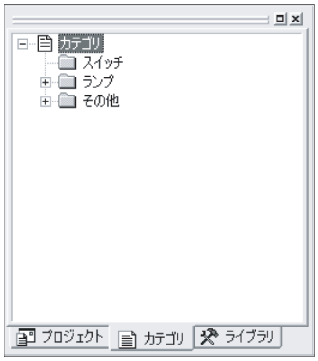
ON 表示と OFF 表示を同じにする。

ON 表示と OFF 表示を同じに設定にしたい場合は，文字タブの ON または OFF を設定後，［ON → OFF にコピー］または，［OFF → ON にコピー］の全設定ボタンをクリックします。
例えば，OFF 表示で設定した内容を ON 表示へ反映する場合は，OFF 表示で［OFF → ON にコピー］の全設定ボタンをクリックします。

Hint! **ライブラリより図形付きの“ランプ”や“スイッチ”のオブジェクトを配置する。**

図形付きのランプやスイッチを，システムライブラリよりドラッグ&ドロップで配置することもきます。

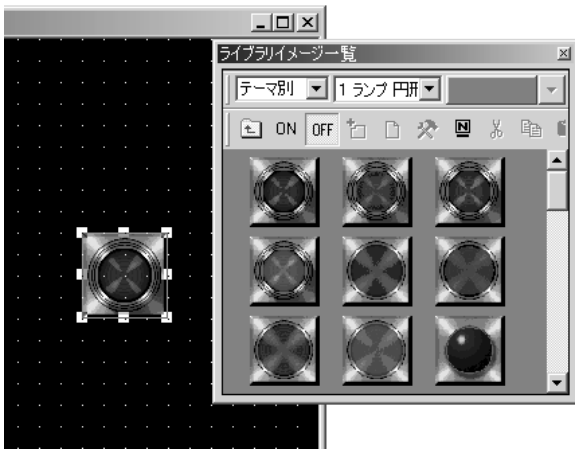
1. ワークスペースのライブラリタブをクリックする。
   ワークスペースの表示がライブラリワークスペースに切り換わる。



2. 「システムライブラリ」フォルダ内にある「ランプ円形 256（1)」や「スイッチ円形 256（1)」などのフォルダをダブルクリックする。
   「ライブラリイメージ一覧」ウィンドウが表示される。



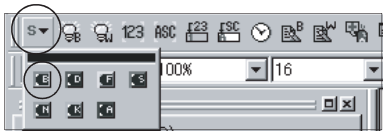
3. 「ライブラリイメージ一覧」ウィンドウより目的のランプやスイッチなどのオブジェクトをクリックし配置する。



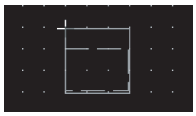
3 タッチスイッチ［ビットスイッチ］の設定方法

ここでは，タッチスイッチ（ビットスイッチ）オブジェクトの機能設定の流れについて簡単に説明します。

1 オブジェクトツールバーのをクリックして，サブメニューの中から[ビットスイッチ］をクリックします。
マウスのカーソルが＋になります。



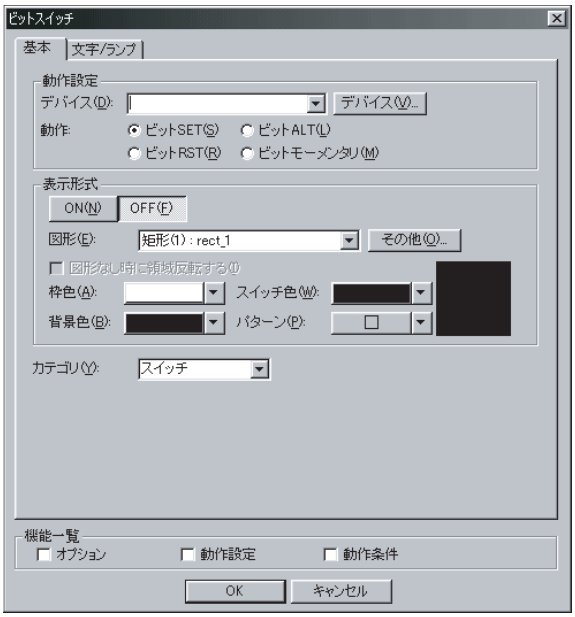
2 配置したい位置でクリックして，配置します。
（配置後，マウスを右クリックして，配置モードを解除してください。）



3 タッチスイッチ［ビットスイッチ］オブジェクトを設定します。

(1) 配置した“タッチスイッチ［ビットスイッチ]”オブジェクトをダブルクリックすると，ダイアログボックスが表示されます。

(2) 基本タブの動作設定，表示形式などを設定します。



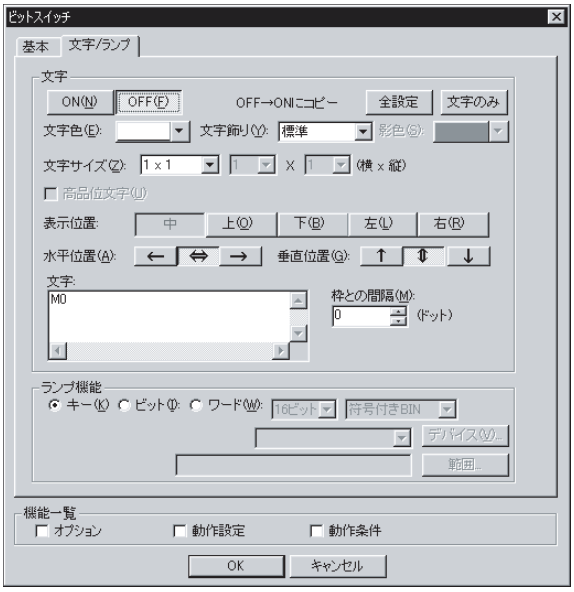
☞ オブジェクトの詳細説明については，「 GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル」

☞ ダイアログボックスの基本操作については，4.7.5 項　ダイアログボックスの基本操作

(3) 文字 / ランプタブの文字，ランプ機能などを設定します。

・文字タブには“ON 表示”と“OFF 表示”があり，両方設定する必要があります。
ON ボタンをクリックすると ON の状態の表示の設定を，OFF ボタンをクリックすると OFF の状態の表示の設定ができます。

・文字は，各表示位置（中，上，下，左，右）ごとに登録できます。
文字登録されている表示位置ボタンは紫文字で表示されます。



☞ オブジェクトの詳細説明については，「GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル」

☞ ダイアログボックスの基本操作については，4.7.5 項　ダイアログボックスの基本操作

(4) 設定完了後，OK ボタンをクリックします。

Hint!

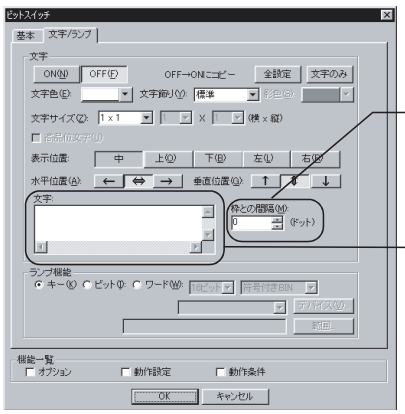
ON 表示と OFF 表示を同じにする。

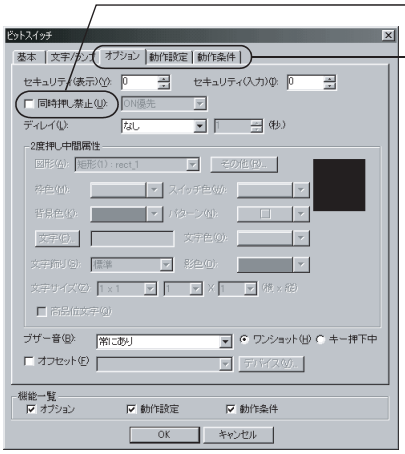
ON 表示と OFF 表示を同じに設定にしたい場合は，文字タブの ON または OFF を設定後，[ON → OFF にコピー] または，[OFF → ON にコピー] の 全設定 ボタンをクリックします。
例えば，OFF 表示で設定した内容を ON 表示へ反映する場合は，OFF 表示で [OFF → ON にコピー] の 全設定 ボタンをクリックします。

4.7.5　ダイアログボックスの基本操作

ここでは，ダイアログボックスの基本操作について説明します。







(1) タブ
タブの切り換えは，⌒をクリックします。
また，機能一覧チェックボックスをチェックすると，拡張タブが追加表示されます。
拡張タブでは，基本タブより細かい設定ができます。

(2) ラジオボタン
選択する項目の○をクリックします。

(3) リストボックス
▼をクリックして選択一覧を表示した後，選択する項目をクリックします。

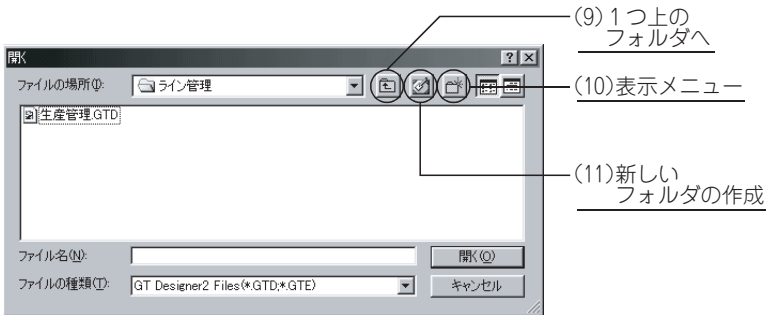
(4) 機能一覧チェックボックス
拡張タブを表示する場合は□をクリックして✓印をつけます。
拡張タブで設定した内容は，本チェックをはずしてタブを非表示にしても有効になります。

(5) コマンドボタン
コマンドボタンは［OK］，［キャンセル］などがあり，それぞれの項目を実行する場合にクリックします。

(6) スピンボックス
値を直接入力したり，▲ ▼をクリックして数値を変更します。

(7) テキストボックス
キーボードから文字を入力します。

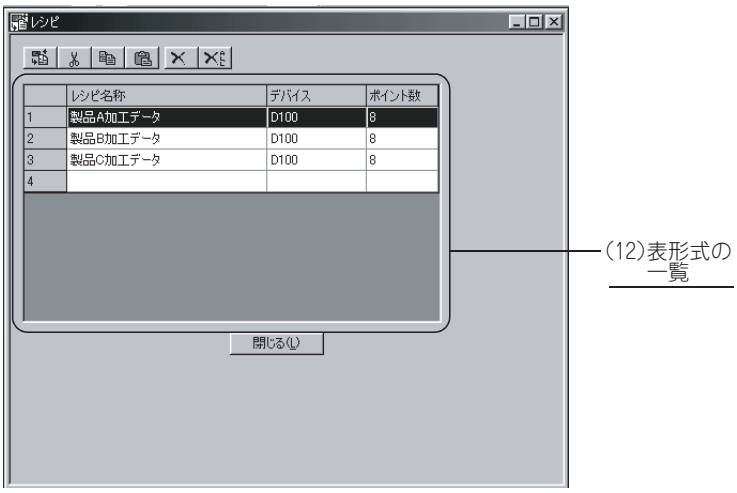
(8) チェックボックス
項目を実行する場合は□をクリックして✓印をつけます。



(9) 1つ上のフォルダへ
現在のフォルダよりひとつ上の階層を表示します。

(10)表示メニュー
現在開いているフォルダ内のフォルダ，ファイルを詳細表示や一覧表示などを選択表示します。

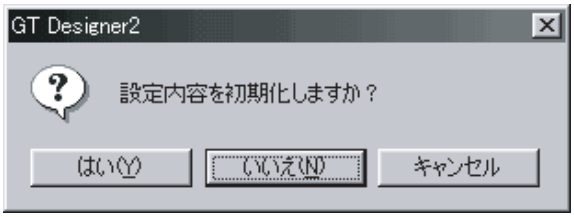
(11)新しいフォルダの作成
新しいフォルダを作成します。



(12)表形式の一覧
各項目を選択したい場合は表の左端をクリックします。

Point

オブジェクト設定ダイアログにある機能一覧のチェックボックスのチェックを外した場合，下記のメッセージが表示されます。



項　目	内　容	A	F
はい	チェックを外した機能の設定内容を全て初期化します。	○	○
いいえ	チェックを外した機能の設定内容を全て残します。	○	○
キャンセル	変更なしでメッセージを閉じます。	○	○

4.8　複数の画面の操作

4.8.1　開いている画面を重ねて／並べて表示する

プロジェクト内で開いている，複数の画面を並び換えます。

1 【ウィンドウ】→【重ねて表示】／【左右に並べて表示】／【上下に並べて表示】を選択します。

2 開いている複数の画面が以下のように並び換えられます。

（例）

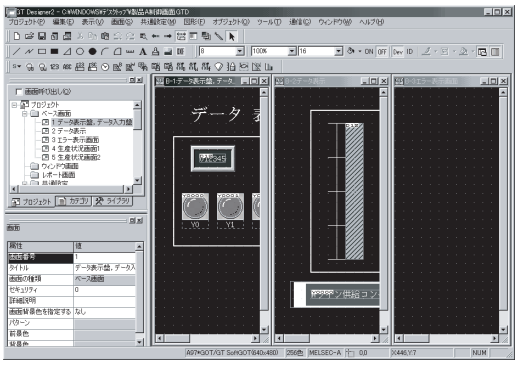
・重ねて表示

画面が右下方向へ階段状に重なって表示されます。



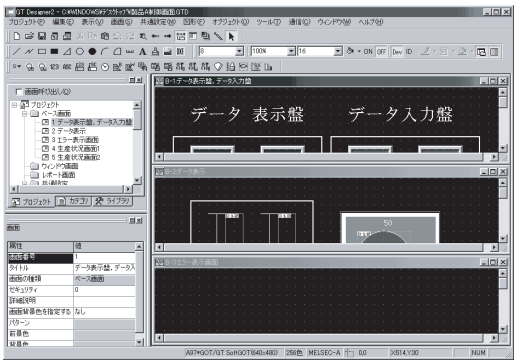
・左右に並べて表示

画面がどの画面にも重ならずに左右に並んで表示されます。



・上下に並べて表示

画面がどの画面にも重ならずに上下に並んで表示されます。

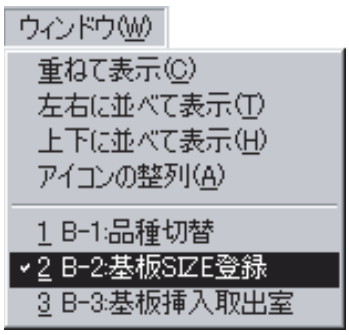


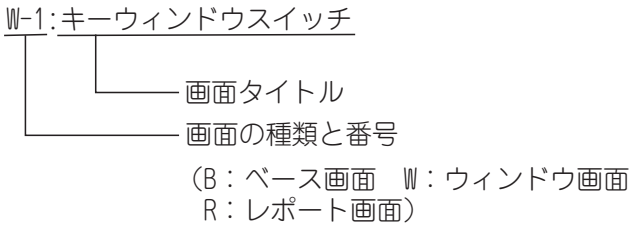
4.8.2　編集する画面をアクティブにする

複数の画面を表示中に画面を編集する場合は，編集する画面を次のいずれかの方法でアクティブにしてから編集します。

1 【ウィンドウ】メニューから，アクティブにしたい画面の名前を選択する

（例）

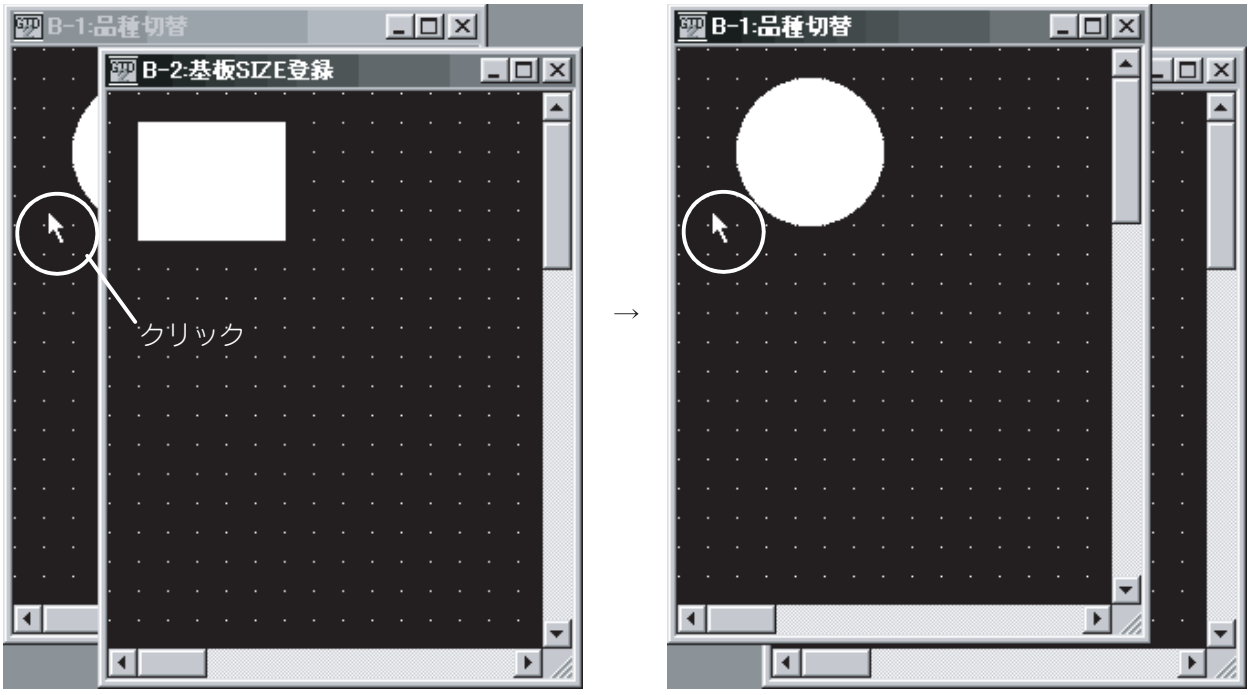




2 画面の一部をクリックする

アクティブにしたい画面の一部をクリックします。

（例）



左ウィンドウの一部をクリック　　左側ウィンドウが前面に表示

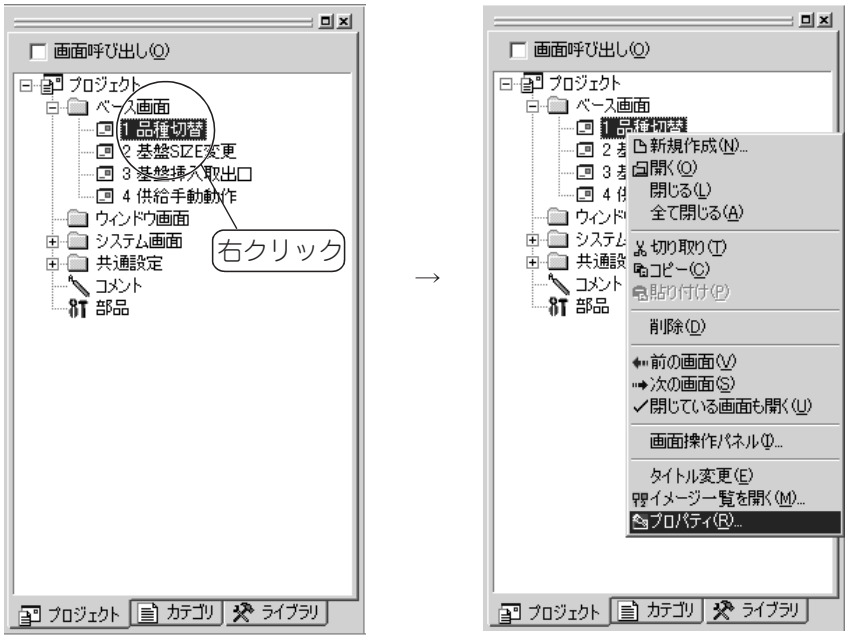
備　考　**ツールバーの ⇐ ⇒ を使ってアクティブにする方法**

ツールバーの ⇐ ⇒ をクリックすると，アクティブになっている画面の種類（ベース／ウィンドウ画面／レポート画面）内で，アクティブ状態の画面が切り換わります。

4.9 画面のプロパティを変更する

画面番号やタイトルなど，画面についての設定を変更します。

1 プロジェクトワークスペースで，プロパティを変更したい画面を選択し，マウスの右クリックで【プロパティ】メニューを選択します。

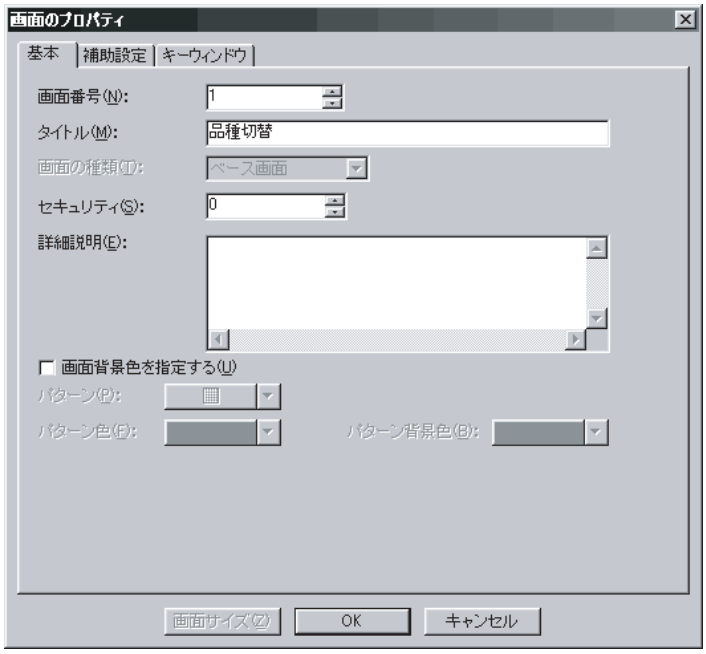


2 画面のプロパティダイアログボックスが表示されます。
設定内容の詳細は下記を参照してください。

☞ 4.5 節　画面を新規に作成する

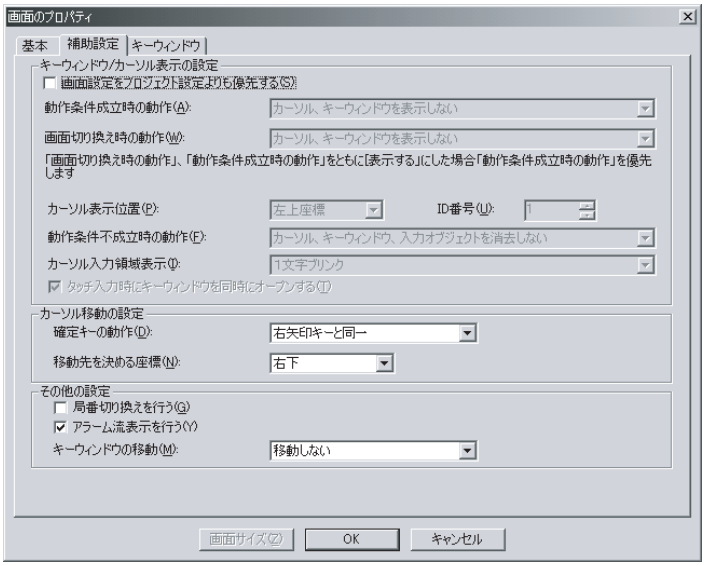
■ 基本タブ

画面番号，タイトルなどを変更します。



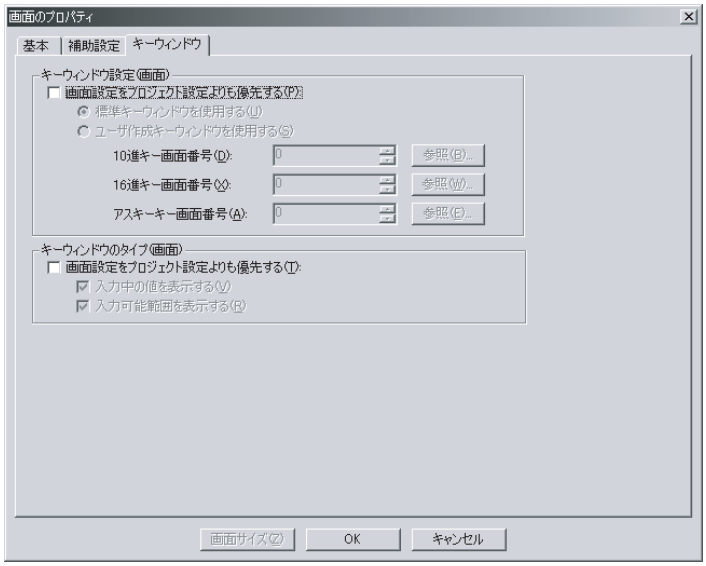
■ 補助設定タブ

設定画面上でのデータ入力時の動作，オブジェクト機能の使用／不使用の設定を変更します。



■ キーウィンドウタブ

設定画面上で使用するキーウィンドウについての設定を変更します。



3 各タブの設定を変更して，OK ボタンをクリックします。

4.10 作成した画面のイメージを見る

GOT で表示したイメージを確認できます。

4.10.1 ベース画面をプレビューする

1 次のいずれかの操作をおこないます。

・ をクリック

・【表示】→【プレビュー】メニューを選択

2 GOT で表示する画面のイメージを画面プレビューウィンドウに表示します。
プレビュー表示内容の変更 / 出力が各メニューから行えます。
ただし，ウィンドウを表示した状態でプレビューするためにはあらかじめウィンドの表示設定が必要になります。操作については，次の項目を参照してください。

☞ 4.10.2 項　ウィンドウ付きでベース画面をプレビューする



項　目		内　容	A	F
ファイル	画面	画面プレビューに表示する画面を選択します。	○	○
	保存	プレビュー表示をファイル（BMP 形式ファイル）で保存します。	○	○
	印刷	プレビュー表示の印刷を実行します。	○	○
	プリンタの設定	使用するプリンタの設定，用紙，用紙の向きを設定します。	○	○
	反転して出力する	プリンタ／ファイルで出力するときに，白と黒を反転します。	○	○
	文字の背景を黒で塗りつぶす	プリンタ／ファイルで出力するときに，文字色を白，文字の背景色を黒で塗りつぶし，文字を見やすくします。	○	○
	モノクロ中間調で出力する	プリンタ／ファイルで出力するときに，2 階調のモノクロ画面に，中間色の階調を付けます。	○	○
	閉じる	プレビュー画面を閉じます。	○	○
表示	メニューとタイトル	タイトルバーの表示／非表示の選択をします。	○	○
	ツールバー	ツールバーの表示／非表示の選択をします。	○	○
	ステータスバー	ステータスバーの表示／非表示の選択をします。	○	○
	次の画面	画面で指定した画面番号を 1 つ下の設定に変更します。	○	○
	前の画面	画面で指定した画面番号を 1 つ上の設定に変更します。	○	○

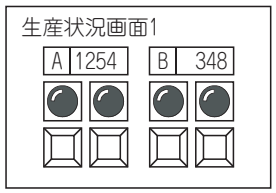
項　目		内　容	A	F
表示	プレビュー番号を使用する	[チェックあり] プレビュー番号に設定したコメント表示（ワード）と部品表示（ワード）を表示します。 [チェックなし] 各ステートに設定したコメント表示（ワード）と部品表示（ワード）を表示します。	○	×
	ON 時を表示する	メニューを選択するごとに，プレビュー画面表示が ON ／ OFF 状態に切り換わります。 表示内容は，作画画面での ON ／ OFF 表示と同じになります。 [ON 選択時] ・ビットデバイスのオブジェクト･･･ ON 設定した図形・文字を表示します。 ・ワードデバイスのオブジェクト･･･ステート 1 に設定した状態を表示します。 [OFF 選択時] ・ビットデバイスのオブジェクト･･･ OFF 設定した図形・文字を表示します。 ・ワードデバイスのオブジェクト･･･ステート 0（通常時）に設定した状態を表示します。	○	○
	次のステート	オブジェクトの“ステート”で設定した画面表示状態を昇順で切り換えます。	○	×
	前のステート	オブジェクトの“ステート”で設定した画面表示状態を降順で切り換えます。	○	×
	オーバーラップウィンドウ 1	オーバーラップウィンドウ 1 の表示*1/ 非表示の選択をします。	○	×
	オーバーラップウィンドウ 2	オーバーラップウィンドウ 2 の表示*1/ 非表示の選択をします。	○	×
	スーパーインポーズ	スーパーインポーズの表示*1/ 非表示の選択をします。	○	×
	キーウィンドウ	キーウィンドウの表示*1/ 非表示の選択をします。	○	○
	2 色 (EL)	表示する画面の色を設定します。 使用する GOT に合わせて選択してください。*2	○	×
	2 色 (青背景色)		×	○
	2 色 (モノクロ)		○	○
	8 色		○	○
	16 色		○	×
	256 色		○	○
	セキュリティ	表示するオブジェクトのセキュリティレベルを選択します。 選択されたレベルより若い数値を設定されているオブジェクトが表示されます。	○	×

＊1：ただし，プレビューウィンドウでウィンドウを表示させるためには，ベース画面のエディタウィンドウであらかじめウィンドウを表示させておく必要があります。

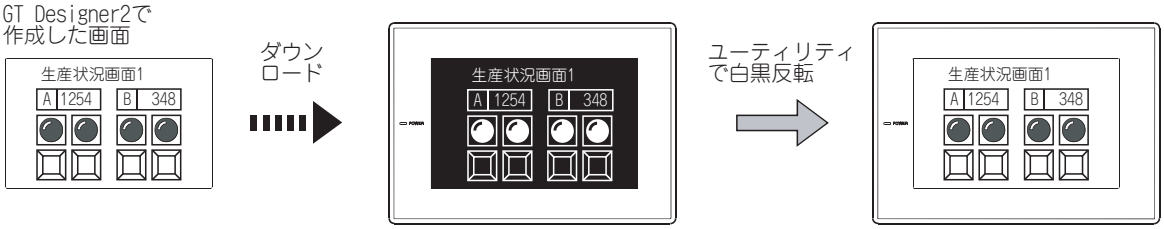
☞ 4.10.2 項　ウィンドウ付きでベース画面をプレビューする .

＊2 :モノクロタイプの GOT は，プレビューで表示されるイメージを，実際には白黒反転して表示します。
作画時に，白黒反転することを考慮して作画してください。（プレビュー表示と GOT での表示が異なります。）
なお，作成済みのプロジェクトデータは，以下の方法で白黒反転できます。

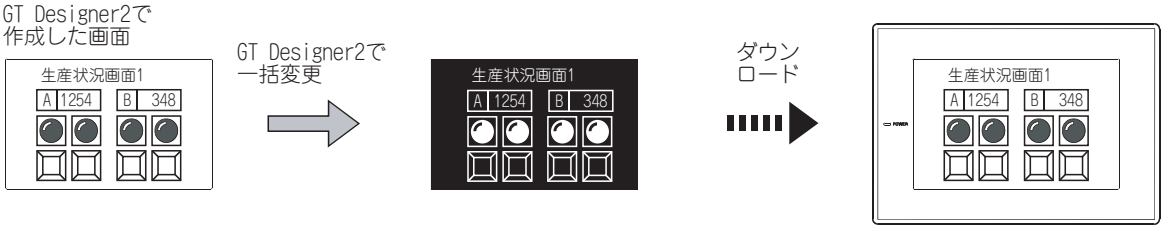
例）GOT で表示したい画面



(1) A95 ＊ GOT（モノクロタイプ）の場合
プロジェクトデータを GOT にダウンロード後，ユーティリティで白黒反転できます。



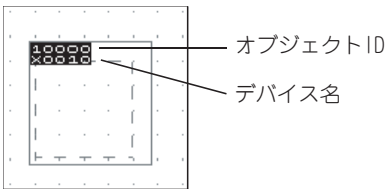
(2) A970GOT（モノクロタイプ）の場合
GT Designer2 の「一括変更」で白黒反転後，プロジェクトデータを GOT にダウンロードしてください。



備　考

(1) プレビュー表示で表示される項目について
プレビュー表示で表示される項目（オブジェクトの表示／非表示，オブジェクト ID，デバイス名など）は，GT Designer2 の設定により変更できます。
☞ 3.4.3 項　GT Designer2 の動作環境をカスタマイズする

(2) オブジェクト ID，デバイス名の表示
オブジェクト ID，デバイス名は，プレビュー用画面で表示されますが，GOT 上では表示されません。

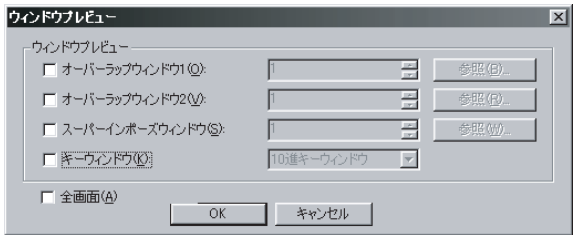


4.10.2 ウィンドウ付きでベース画面をプレビューする

GOT で表示する画面のイメージ画面をウィンドウ付きでプレビューする方法を説明します。

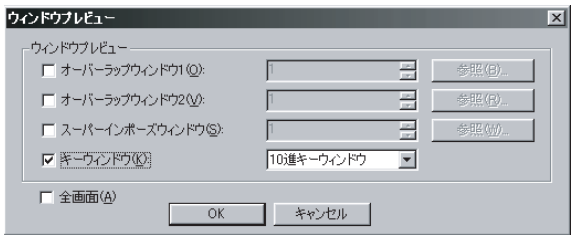
1 【表示】→【ウィンドウプレビュー】→【設定】を選択します。

2 ウィンドウプレビュー設定用ダイアログボックスを表示します。



3 ベース画面に表示させるウィンドウのチェックボックスにチェック（✓）を設定します。
オーバーラップウィンドウ（1，2）やスーパーインポーズウィンドウを表示させる場合は 参照 ボタンをクリックし，表示させるウィンドウ画面を選択します。

例）10 進キーウィンドウを表示させる場合は，次のように設定してください。



4 OK ボタンをクリックすると，ベース画面に設定したウィンドウを表示します。
ただし，ウィンドウが表示されるためには，あらかじめウィンドウの表示位置設定が必要になります。
【オブジェクト】→【ウィンドウ位置】メニューで表示位置を設定します。
ウィンドウの表示位置の設定については，下記マニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル



5 次のいずれかの操作を行います。

・ をクリックします。
・【表示】→【プレビュー】メニューを選択します。

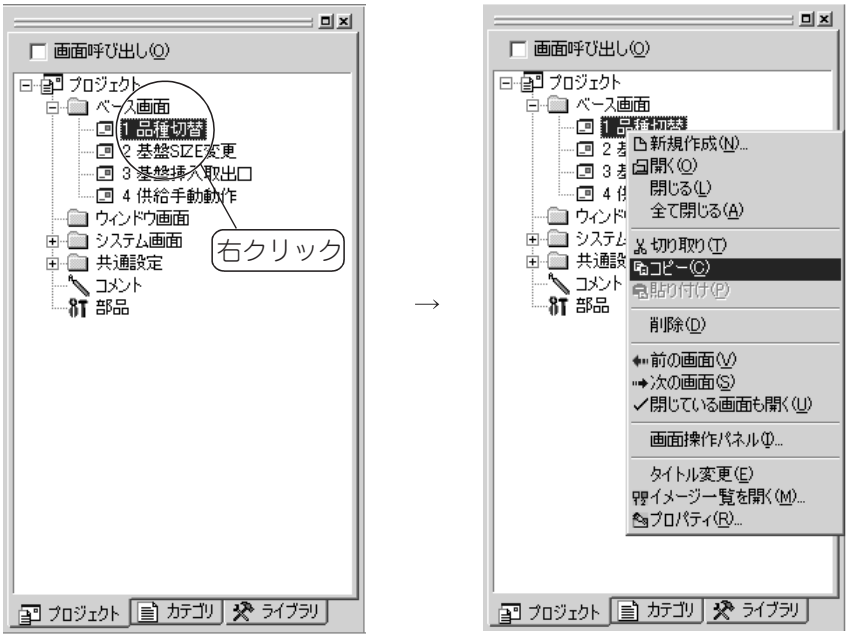
6 GOT で表示する画面のイメージを，画面プレビューウィンドウに表示します。
画面プレビューウィンドウの操作については，「 4.10.1 項 ベース画面をプレビューする」を参照してください。



4.11 画面をコピーする／削除する

4.11.1 画面データをコピーする

1 プロジェクトワークスペースで，コピーしたい画面を選択し，マウスを右クリックして【コピー】メニューを選択します。（一度にコピーできるのは 25 画面までです。）

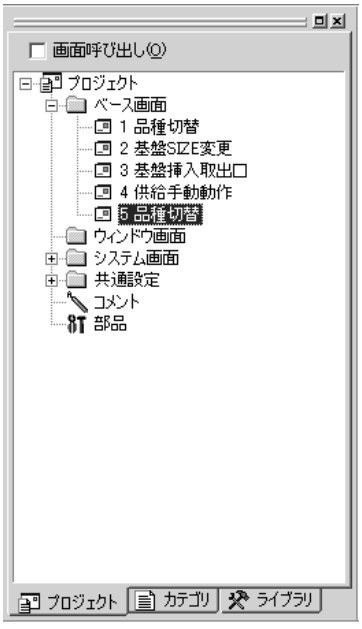


2 再びマウスを右クリックして【貼り付け】メニューを選択します。

3 画面のプロパティダイアログボックスが表示されるので，コピーする画面の画面番号などを設定します。

☞ 4.5 節　画面を新規に作成する

4 設定後 OK ボタンをクリックすると，コピーされた画面が表示されます。



備　考

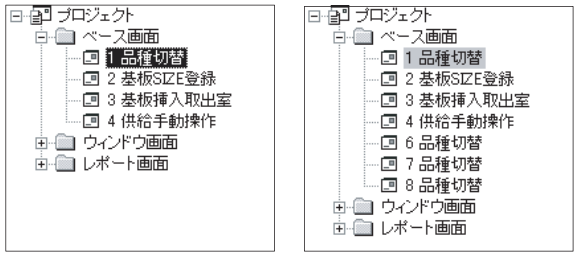
画面を連続コピーするには

1 つの画面を複数の画面に連続コピーできます。

❶ 【画面】→【流用】メニューを選択します。

❷ 流用ダイアログボックスが表示されます。
次の項目を設定して コピー ボタンをクリックします。



項　目	内　容	A	F
プロジェクト表示一覧	コピーする画面を選択します。(25 画面まで)	○	○
コピー先番号	コピー先の画面番号 (1 ～ 32767) を設定します。	○	○
コピー回数	コピーする回数を設定します。表 8P-122 一度にコピーできるのは，100 画面までです。 例：コピー先番号「6」，コピー回数「3」でコピーした場合 ベース画面 6，7，8 に画面がコピーされます。  コピー前　　コピー後	○	○

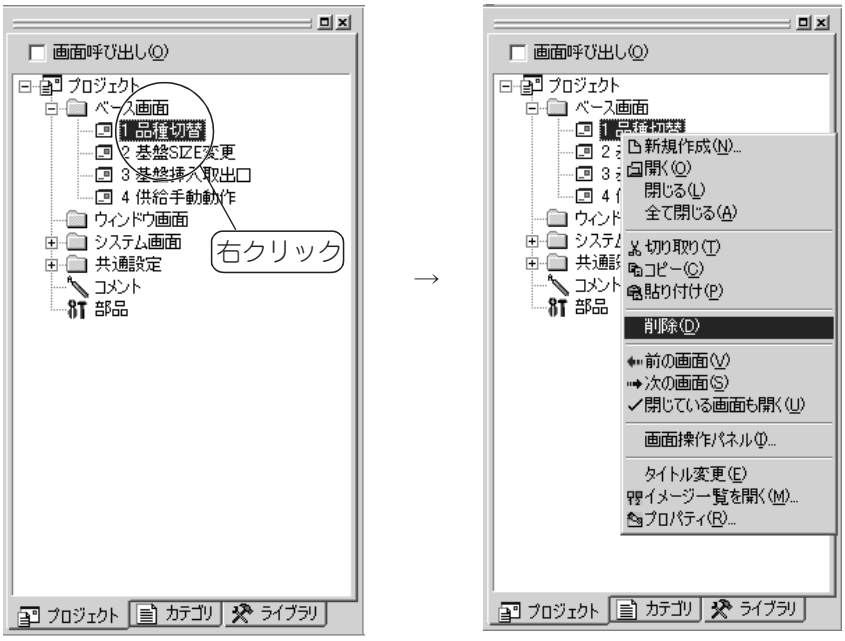
❸ 画面がコピーされます。

❹ コピーされた画面のプロパティ（タイトル，属性など）の確認／修正を行います。

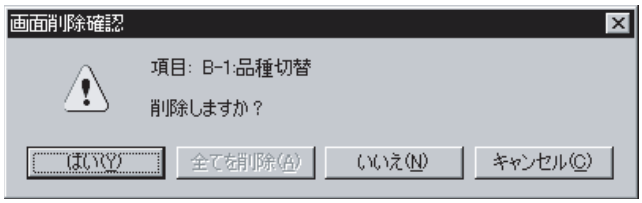
☞ 4.5 節　画面を新規に作成する

4.11.2 画面データを削除する

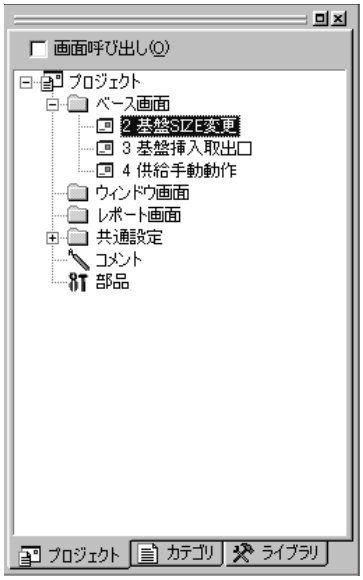
1 ワークスペース（プロジェクトタブ）で削除したい画面を選択し，マウスを右クリックして【削除】メニューを選択します。



2 画面削除の確認の画面が表示されるので，はい ボタンをクリックします。



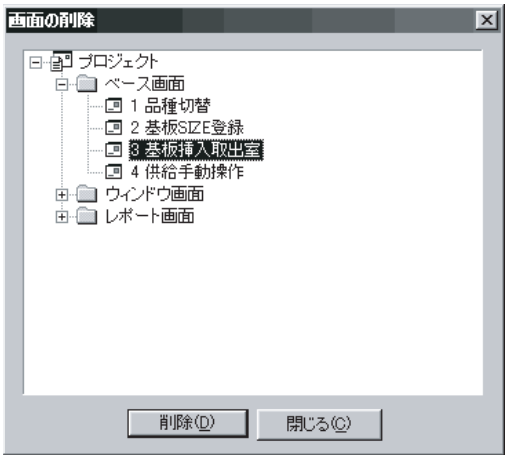
3 選択した画面が削除されます。



備　考　メニューバーから画面データを削除する

❶ 【画面】→【削除】メニューを選択します。

❷ 画面の削除ダイアログボックスが表示されます。
削除する画面を選択して 削除 ボタンをクリックします。



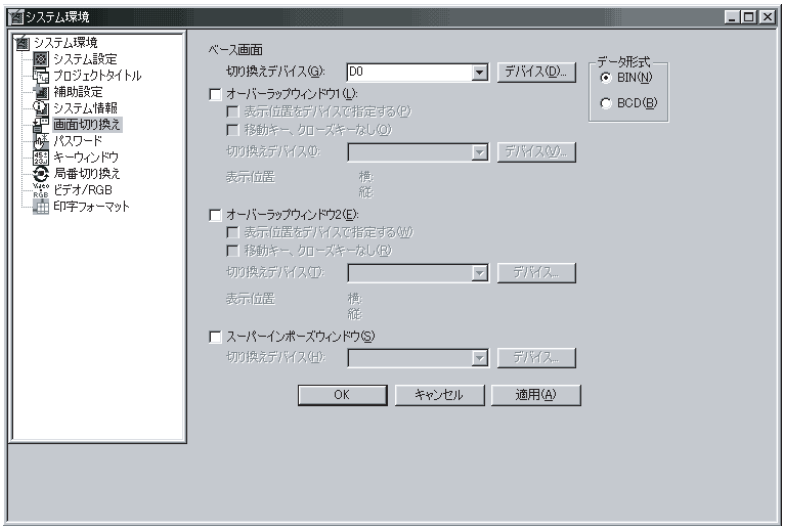
❸ 選択した画面が削除されます。

4.12 画面切換えデバイスを設定する

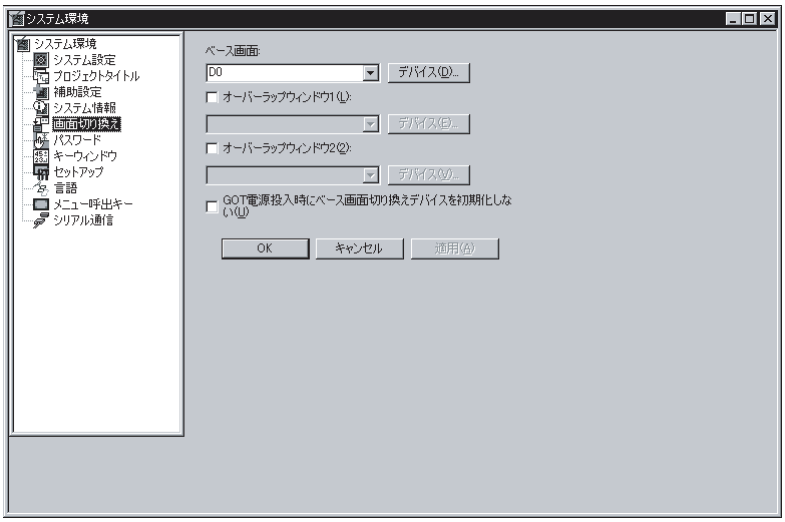
GOT で画面を切り換えたり，ウィンドウ画面の表示を行うには，画面切換え専用のデバイスを使用して行います。
画面切換えデバイスの詳細については，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

1. メニューバーの【共通設定】→【システム環境】メニューを選択します。
2. システム環境の「画面切り換え」をダブルクリックします。
3. 画面切り換え設定ダイアログボックスが表示されます。
   各項目設定後，OK ボタンをクリックします。



（GOT-A900 シリーズ設定時）



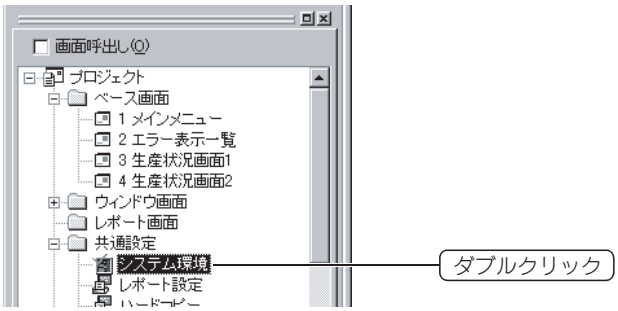
（GOT-F900 シリーズ設定時）

項　目		内　容	A	F
データ形式		画面切換えデバイス値をどのデータ形式で扱うかを選択します。 ・BIN：画面切換えデバイス値をバイナリ値として扱います。 ・BCD：画面切換えデバイス値を BCD（2 進化 10 進数）値として扱います。 設定したデータ形式により，画面切換えできる画面 (画面番号) の範囲が異なります。 BIN：1 ～ 32767 BCD：1 ～ 9999	○	×
ベース画面		ベース画面の切換えデバイスを設定します。 デバイスの設定方法については下記のマニュアルを参照してください。 ☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル	○	○
オーバーラップウィンドウ 1 オーバーラップウィンドウ 2		オーバーラップウィンドウ 1，2 を表示させる場合にチェックします。 チェック後，各ウィンドウ画面の画面切換えデバイスを設定します。 （画面切換えデバイスを設定しない場合，その種類のウィンドウ画面は表示されません。）	○	○
	表示位置をデバイスで指定する	ウィンドウの表示位置をデバイス値によって指定する場合にチェックします。	○	×
	移動キー，クローズキーなし	移動キー，クローズキーを表示させない場合にチェックします。	○	×
スーパーインポーズウィンドウ		スーパーインポーズウィンドウを表示させる場合にチェックします。 チェック後，スーパーインポーズウィンドウの画面切換えデバイスを設定します。 （画面切換えデバイスを設定しない場合，スーパーインポーズウィンドウ画面は表示されません。）	○	×
GOT 電源投入時にベース画面切り換えデバイスを初期化しない		ベース画面切換えデバイス設定したデバイスに対して電源 ON 時に“1”を書き込む場合はチェックを外します。シーケンサの電源投入時デバイス値がリセットされ GOT 画面に画面データエラーが表示されるのを防ぎます。	×	○

備　考

(1) プロジェクトワークスペースで行う場合

システム環境をダブルクリックすれば，システム環境設定ダイアログボックスが表示されるので，「画面切り換え」をダブルクリックしてください。

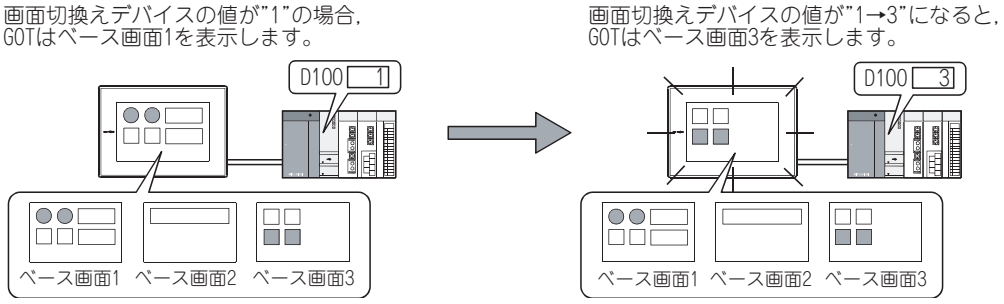


(2) 画面切換えデバイスとは？

GOT で画面を切り換えたり，ウィンドウ画面の表示を行うには，画面切換え専用のデバイスを使用して行います。

GOT は，画面切換えデバイスに格納されている値の画面を表示します。

画面切換えデバイスで設定したデバイスは，GOT の画面切り換えのみに使用してください。



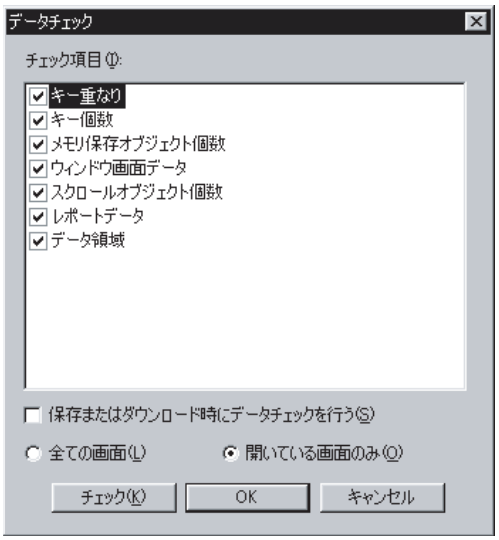
4.13 データチェック操作を行う

GT Designer2 で作成したモニタ画面データの内容に，エラーがないかチェックします。

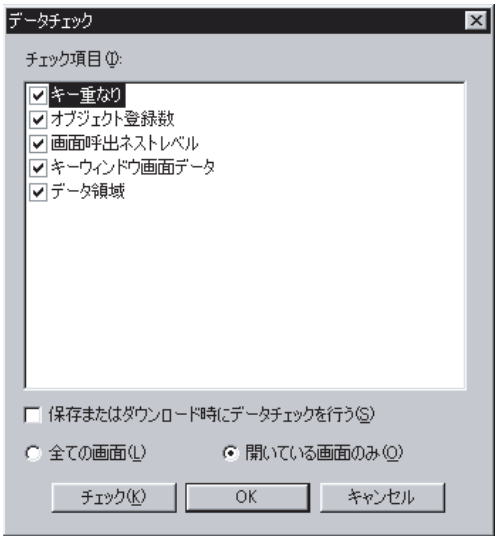
1 データチェックする画面をすべて開きます。開いていない画面はデータチェックされません。

2 【ツール】→【データチェック】メニューを選択します。

3 データチェックダイアログボックスが表示されます。
データチェックのチェック項目を設定して，チェック ボタンをクリックします。



（GOT-A900 シリーズ設定時）



（GOT-F900 シリーズ設定時）

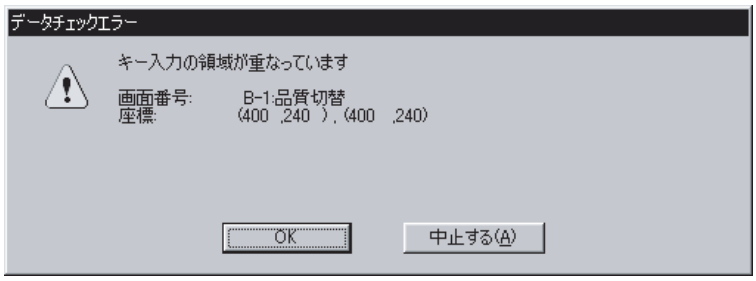
項　目		内　容	A	F
チェック項目		データチェックする項目をチェックします。	○	○
	キー重なり	タッチスイッチ機能が以下のように重なりあって設定されていないかチェックします。 加えて，スイッチがタッチキーとして動作するかしないかのチェックも行います。 ・タッチスイッチ同士が重なっている ・タッチスイッチに数値入力／アスキー入力が重なっている	○	○
	キー個数	1 つの画面ごとに GOT 表示エリアに配置されたタッチスイッチ機能 (すべてのタッチスイッチオブジェクト) が 256 個を超えて設定されていないかチェックします。	○	○
	メモリ保存オブジェクト個数	メモリ保存を設定している下記オブジェクトが，下記以上になっていないかチェックします。 ・折れ線グラフ（軌跡表示）: 2 個以上 / プロジェクト ・トレンドグラフ（メモリ保存）: 17 個以上 / プロジェクト ・散布グラフ（メモリ保存）: 17 個以上 / プロジェクト ・ユーザアラーム（メモリ保存）: 17 個以上 / プロジェクト	○	×
	ウィンドウ画面データ	データリスト表示，アラーム履歴表示がウィンドウ画面に設定されていないかチェックします。 （データリスト表示，アラーム履歴表示はウィンドウ画面に表示不可）	○	×
	スクロールオブジェクト個数	スクロール表示を行うオブジェクト（データリスト表示，アラーム履歴表示，アラームリスト表示）が 1 画面に複数設定されていないかチェックします。	○	×
	レポートデータ	レポート画面作成時，ヘッダに数値印字，コメント印字が設定されていないかどうかチェックします。	○	×
	オブジェクト登録数	1 画面に登録できるオブジェクト数が，制限を越えていないかチェックします。	×	○

項　目		内　容	A	F
チェック項目	画面呼出しネストレベル	画面呼び出し（オブジェクト）が，1 画面あたり設定できる最大 5 個以内かチェックします。	×	○
	キーウィンドウ画面データ	ウィンドウ画面に設定出来ないオブジェクトがないかチェックします。	×	○
	データ領域	画面の範囲外の位置にオブジェクトが設定されていないかチェックします。	○	○
保存またはダウンロード時にデータチェックを行う		プロジェクトを保存するときや，GOT へモニタ画面データをダウンロードするときに，自動的にデータチェックを行う場合，チェックします。	○	○
全ての画面		全ての画面のデータチェックを行います。	○	○
開いている画面のみ		開いている画面のデータチェックを行います。	○	○

4 設定した内容でデータチェックを実行する場合，[チェック]ボタンをクリックします。
（設定内容を確定してダイアログボックスを閉じる場合は，[OK]ボタンをクリックします。）

5 チェックの結果，エラーが検出された場合，以下のような画面が表示されます。

（例）



[OK]をクリックすると，他にエラーがないかデータチェックを続けます。
[中止する]をクリックすると，データチェックを中止します。

4.14 プロジェクトを保存する

4.14.1 プロジェクトの上書き保存

既存のデータを編集した場合などに，プロジェクトの上書き保存をします。

1 次のいずれかの操作を行います。

・(上書き保存）をクリック

・【プロジェクト】→【上書き保存】メニューを選択

Point **FD（フロッピーディスク）使用時**

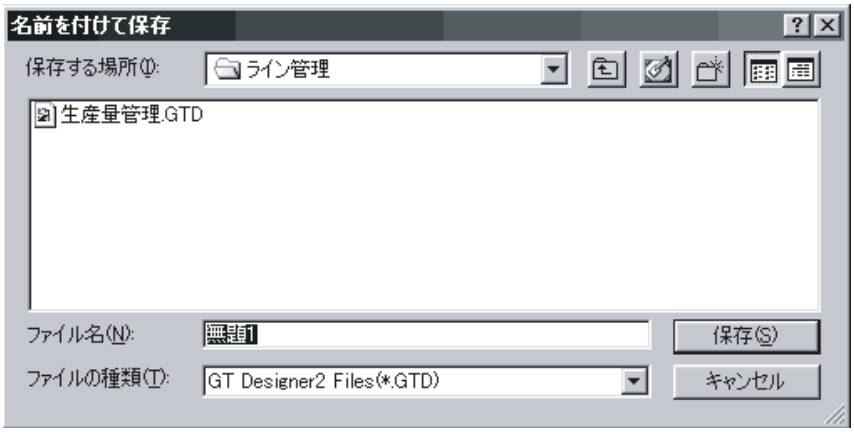
プロジェクトを上書き保存する場合，プロジェクトのデータサイズと同じサイズ以上の空き容量が，別途必要になるため，FD を使用していると空き容量不足で，上書き保存できない場合があります。
上書き保存できない場合は，プロジェクトを，一度パソコンのハードディスクなどに保存してから，再度 FD にコピーしてください。

4.14.2 プロジェクトの名前をつけて保存する

新規作成したプロジェクトを保存する場合や，既存のプロジェクトを別のプロジェクト名で保存できます。

1 【プロジェクト】→【名前を付けて保存】メニューを選択します。

2 名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されます。
次の項目を設定して保存ボタンをクリックします。



項　目	内　容	A	F
保存する場所	プロジェクトを保存する場所を選択します。	○	○
ファイル名	保存するプロジェクト名を設定します。	○	○
ファイルの種類	GT Designer2 Files(＊ .GTD) GT Designer2 形式のプロジェクトデータで保存します。 Intel Hex Files(＊ .ITH)（GOT-F900 シリーズの場合のみ） ROM ライタとパソコンの間のデータ転送用データファイルを表わし Intel Hex コードで保存します。 F900GOT Binary Files(＊ .F1)（GOT-F900 シリーズの場合のみ ） データ転送ツールで使用するプロジェクトデータを保存します。 その他（GT Designer，DU-WIN）の形式では保存できません。	○	○

Point

既存のプロジェクトを，別のプロジェクトとして保存した場合

ユーザが作成したオブジェクトや図形を登録したライブラリのデータ（GTD2.ldb）は，別プロジェクトのファイルとして保存されません。
別プロジェクトとして保存したプロジェクトは，既存のプロジェクトと同じライブラリデータ（GTD2.ldb）を参照します。
ライブラリを，既存のプロジェクトデータと別にしたい場合，既存のプロジェクトのライブラリを別ファイルとして保存し直してください。

☞ 7.3.6 項　ライブラリを保存する

4.15 GT Designer2 を終了する

1. 【プロジェクト】→【終了】メニューを選択します。
2. GT Designer2 が終了します。

備　考

タイトルバーから GT Designer2 を終了する

タイトルバーの×をクリックしても GT Designer2 を終了できます。



5章　データ転送操作

5.1　GOT に転送するデータの種類と容量

5.1.1　GOT にインストールするデータの種類

GOT を動作させるためには，GOT に以下のデータを転送する必要があります。
（GOT-F900 シリーズでは，工場出荷時に OS など書込み済みのため，転送の必要がありません。）

項　目		転送先＊1（GOT 内のエリア）	必要可否	参照先	A	F
ROM_BIOS		専用メモリ	△	本項 1	○	×
OS	基本機能 OS	専用メモリ	○	本項 2	○	×
	PC 通信ドライバ	専用メモリ	○	本項 3	○	×
	拡張機能 OS	内蔵メモリ	△	本項 4	○	×
モニタデータ（ユーザで作成）		内蔵メモリ	○	本項 5	○	○
特殊データ（特殊ユニット／モーション／サーボアンプモニタデータ）		内蔵メモリ	△	本項 6	○	×

○：必ず転送する必要があります。
△：使用する機能により，転送する必要があります。

＊1 転送先について

専用メモリ：　ROM_BIOS，基本機能 OS，PC 通信ドライバ格納用のエリアです。
　　ユーザにてメモリ容量の計算や増設をする必要はありません。
内蔵メモリ：　拡張機能 OS，モニタデータ，特殊データ格納用のエリアです。
　　ユーザにてメモリ容量の計算をし，必要に応じてメモリを増設する必要があります。

Point

(1)　モニタデータをダウンロードする場合

モニタデータを作成した GT Designer2 の ROM_BIOS，OS（基本機能 OS，PC 通信ドライバ，拡張機能 OS）が，GOT 本体にインストールされているシステムプログラムより新しい場合，新機能が対応していない場合があります。
モニタデータを GOT 本体にダウンロードする場合は，ROM_BIOS，OS も再度インストールすることをお勧めします。

(2)　OS をインストールする場合

OS（基本機能 OS，PC 通信ドライバ，拡張機能 OS）のバージョン番号（一番左のバージョン）は，同じバージョン番号になるようにしてください。
バージョン番号が異なる場合，GOT は動作しません。

（例1）
基本機能OS　　：Ver.9.*.*
PC通信ドライバ：Ver.9.*.*
拡張機能OS　　：Ver.9.*.*
GOTは動作します。

（例2）
基本機能OS　　：Ver.9.*.*
PC通信ドライバ：Ver.8.*.*
拡張機能OS　　：Ver.8.*.*
GOTは動作しません。

1 ROM_BIOS

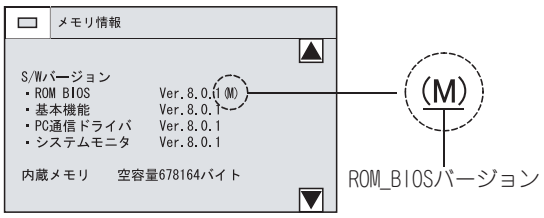
GOT のハードウェアの制御や，パソコンと GOT の通信時に必要なデータです。
ROM_BIOS は GOT 工場出荷時にインストールされています。
以下の機種／機能を使用するには，対応バージョン以降の ROM_BIOS が GOT にインストールされている必要があります。

機種／機能名	対応 ROM_BIOS バージョン
フラッシュ PC カードの使用	F 版以降
MELSEC-Q/QnA 回路モニタ機能	H 版以降
A9GT-QFNB8M A9GT-FNB8M	H 版以降
A9GT-FNB1M（ハードウェアバージョン B 以降） A9GT-FNB2M（ハードウェアバージョン B 以降） A9GT-FNB4M（ハードウェアバージョン B 以降） A9GT-QFNB（ハードウェアバージョン B 以降）	M 版以降
ベース画面番号 1024 ～ 4096 の使用	P 版以降
Ethernet 接続	Q 版以降
ゲートウェイ機能	S 版以降
CNC モニタ機能	W 版以降
かな漢字変換機能	
文字フォント切換え機能	X 版以降

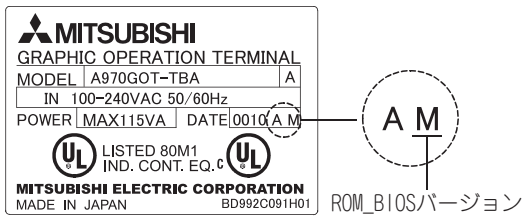
(1) ROM_BIOS バージョンの確認方法

GOT にインストールされている ROM_BIOS のバージョンは，GOT のメモリ情報や定格銘板で，確認できます。
ただし，ユーザで ROM_BIOS をバージョンアップしていると，GOT にインストールしている ROM_BIOS のバージョンと，定格銘板のバージョンが異なる場合があるため，メモリ情報で確認するようにしてください。
製品購入直後は，定格銘板で確認しても問題ありません。

(a) メモリ情報

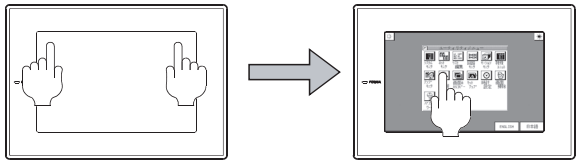


(b) 定格銘板



備　考　**メモリ情報の表示方法**

GOT のメモリ情報は，ユーティリティで表示します。
＜メモリ情報の表示例＞



ユーティリティの起動方法，操作方法については，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GOT-A900 シリーズオペレーティングマニュアル（拡張機能・オプション機能編）

(2)　バージョンアップ方法

ROM_BIOS は以下の方法でバージョンアップできます。

(a) RS-232C 通信によるバージョンアップ

☞ 5.2 節　RS-232C 通信でデータを転送する

(b) メモリカードによるバージョンアップ

☞ 5.3 節　メモリカードを使用してデータを転送する

2 基本機能 OS

モニタ機能の制御を行うプログラムです。

3 PC 通信ドライバ

GOT とシーケンサ CPU の通信を行うドライバです。
使用する接続形態にあった通信ドライバを選択してください。

使用する接続形態		インストールする PC 通信ドライバ名
バス接続	QCPU（Q モード）	バス接続 Q
	A/QnACPU	バス接続 A/QnA
CPU 直接接続	A/QnA/QCPU，MELDAS C6/C64	A/QnA/Q CPU, QJ71C24, MELDAS C6*
	FXCPU	MELSEC-FX
計算機リンク接続	QCPU	A/QnA/QCPU, QJ71C24, MELDAS C6*
	QnACPU	AJ71QC24
	QCPU(A モード)，ACPU	AJ71C24/UC24
MELSECNET 接続	データリンクシステム	MNET2/B
	ネットワークシステム	MNET/10(A/QnA/Q)
		MNET/10(A)
CC-Link 接続	リモートデバイス局	CC-LINK(RD)
	インテリジェントデバイス局	CC-LINK(ID)
	G4 経由	CC-LINK(G4)
Ethernet 接続		QJ71E71/AJ71(Q)E71
オムロン社製シーケンサ接続		オムロン SYSMAC
安川電機社製シーケンサ接続		安川電機 GL/CP9200(SH/H)/CP9300MS シリーズ
マイコン接続		マイコン接続
Allen-Bradley 社製シーケンサ接続		AB SLC500, AB1:N 接続
		AB MicroLogix
シャープ社製シーケンサ接続		シャープ JW
東芝社製シーケンサ接続		東芝 PROSEC T/V
SIEMENS 社製シーケンサ接続		SIEMENS S7-300/400
日立製作所製シーケンサ接続		日立 HIDIC H
		日立 HIDIC H（伝送手順 2）
松下電工社製シーケンサ接続		松下電工 MEWNET-FP

使用する接続形態の詳細は，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GOT-A900 シリーズユーザーズマニュアル（接続編）

4 拡張機能 OS

GOT で以下の機能を使用するためのプログラムです。

・回路モニタ機能　・システムモニタ機能　・特殊ユニットモニタ機能
・ネットワークモニタ機能　・リスト編集機能　・ゲートウェイ機能
・モーションモニタ機能　・サーボアンプモニタ機能　・CNC モニタ機能
・かな漢字変換機能　・レシピ機能　・音声出力機能
・バーコード機能　・レポート機能　・操作パネル機能
・ハードコピー機能　・プリンタ出力
・アラーム履歴表示機能，レシピ機能で CSV 形式のファイル作成する場合

(1) インストールできる拡張機能 OS の組み合わせ

拡張機能 OS は GOT の内蔵メモリにインストールされます。
拡張機能 OS は，必要メモリ相当数の合計が 6 までインストールできます。
「回路モニタ」，「モーションモニタ／ CNC モニタ」，「その他」の拡張機能 OS は，いずれか 1 つのみインストールできます。

拡張機能 OS 名		インストール時の必要メモリ相当数	備考
システムモニタ		1	――
回路モニタ	MELSEC-A 回路モニタ	1	1 つのみインストール可能
	MELSEC-QnA 回路モニタ機能 *1	2	
	MELSEC-Q 回路モニタ機能 *1	2	
	MELSEC-FX 回路モニタ	1	
モーションモニタ *1		2	1 つのみインストール可能
CNC モニタ *1		2	
特殊ユニット，レシピ，音声		1	――
ネットワークモニタ		1	――
リスト編集機能（MELSEC-A）*1		2	――
ゲートウェイ（サーバ，クライアント，FTP サーバ，メール送信）*1		2	――
サーボアンプモニタ *1		2	――
かな漢字変換 *1		2	――
その他 *2	ESC プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，外付けキー入力	1	1 つのみインストール可能
	PCL プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，外付けキー入力	1	
	ESC プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，近接 I/O	1	
	PCL プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，近接 I/O	1	
	ESC プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，ビデオ /RGB 入力	1	
	PCL プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，ビデオ /RGB 入力	1	
	中国語 (Big5) プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，外付けキー入力	1	
	中国語 (Big5) プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，近接 I/O	1	
	中国語 (Big5) プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，ビデオ /RGB 入力	1	
	中国語 (GB) プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，外付けキー入力	1	
	中国語 (GB) プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，近接 I/O	1	
	中国語 (GB) プリンタ，バーコード，レポート，CSV ファイル，ビデオ /RGB 入力	1	

＊ 1： GOT にインストールされている必要メモリ相当数が 4 以下の場合でも，インストールできない場合があります。
インストールできない場合は，GOT にインストールしているすべての拡張機能 OS を削除後，再度拡張機能 OS をインストールしてください。

＊ 2：“その他”の拡張機能 OS は，次ページの POINT を参照して選定してください。

Point

“その他”の拡張機能 OS の選定ポイント

(1) “その他”の拡張機能 OS は下記の機能を使用する場合にインストールします。

・レポート機能　・操作パネル機能　・バーコード機能
・ビデオ表示機能　・RGB 表示機能　・外部入出力機能
・プリンタ出力　・ゲートウェイ機能（メール送信）
・ハードコピー機能（ファイル保存）
・アラーム履歴表示機能，レシピ機能で CSV 形式のファイル作成する場合

(2) “その他”の拡張機能 OS は，以下の①（使用する言語），②（使用する機器）に関する項目が異なるだけで，そのほかの項目（バーコード，レポート，CSV ファイル）に関しては同一です。
以下の①，②により，“その他”の拡張機能 OS を選択してください。

① GOT に接続したプリンタや CSV ファイルへ出力する言語による選択
・ESC プリンタ　：日本語で出力／メール送信
・PCL プリンタ　：英語で出力
・中国語 (Big5) プリンタ　：中国語（繁体字）で出力
・中国語 (GB) プリンタ　：中国語（簡体字）で出力

② 使用するオプション機器による選択
・外付けキー入力　：操作パネル，テンキーパネル（操作パネル機能）
・近接 I/O　：外部入出力機器（外部入出力機能）
・ビデオ／ RGB 入力　：ビデオカメラ（ビデオ表示機能），パソコン（RGB 表示機能）

(2) 拡張機能 OS と内蔵メモリの関係

拡張機能 OS をインストールすると，各拡張機能 OS のデータサイズに関わらず，必ず下記のメモリ容量が使用されます。
内蔵メモリが足りない場合は，GOT にメモリボードを装着（A95*GOT では -M3 タイプを使用）して，内蔵メモリの容量を増やしてください。（メモリボードで増設した容量は，モニタデータ，特殊データ専用のメモリとして使用します。）

拡張機能 OS の必要メモリ相当数の合計	拡張機能 OS が使用するメモリ容量（k バイト）	モニタデータ，特殊データを格納できる容量（k バイト）＊1
0	0	1152
1	256	896
2	384	768
3	640	512
4	768	384
5	1024	128
6	1152	0

＊1 メモリボード未装着（A95*GOT では -M3 なしタイプを使用）時を想定しています。

5 モニタデータ

ユーザで作成したモニタ用の画面データです。

6 特殊データ

特殊ユニットモニタ機能，モーションモニタ機能，サーボアンプモニタ機能で使用する専用の画面データです。

各機能の詳細は，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GOT-A900 シリーズオペレーティングマニュアル（拡張機能・オプション機能編）

5.1.2　データ転送に必要なメモリ容量

拡張機能 OS，モニタデータ，特殊データは，GOT の内蔵メモリに転送されるので，内蔵メモリに空きがないと，転送できません。
データ転送前に内蔵メモリの空き容量と，転送するデータの容量を確認するようにしてください。

備　考

メモリ容量の確認方法

(1) 新規にデータ転送する場合（GOT に何も転送されていない場合）

❶ インストールする拡張機能 OS の合計必要メモリ相当数を確認する。

☞ 5.1.1 項 4 (1) インストールできる拡張機能 OS の組み合わせ

❷ 合計必要メモリ相当数により，拡張機能 OS が使用する GOT の内蔵メモリ容量を確認する。



☞ 5.1.1 項 4 (2) 拡張機能 OS と内蔵メモリの関係

❸ ダウンロードするモニタデータ，特殊データの容量を確認する。

☞ 本項 2 転送するデータ容量の確認方法

❹ 拡張機能 OS ＋モニタデータ＋特殊データの容量 ＜ GOT の残りメモリ容量
→インストール可能
拡張機能 OS ＋モニタデータ＋特殊データの容量 ＞ GOT の残りメモリ容量
→インストール不可

例) GOT のメモリ容量　　：1152k バイト（メモリボード未装着）
　拡張機能 OS のメモリ相当数　：3 つ（640k バイト）
　モニタデータ　　：300k バイト
　特殊データ　　：26k バイト
　　640 ＋ 300 ＋ 26 ＜ 1152 →インストール可能

(2) 既に GOT にデータが転送されている場合

1. 内蔵メモリを確認する。
   ☞ 本項 1 GOT の空き容量の確認方法
2. 追加するモニタデータ，特殊データの容量を確認する。
   ☞ 本項 2 転送するデータ容量の確認方法
3. モニタデータ＋特殊データの容量 < GOT の残りメモリ容量→
   インストール可能
   モニタデータ＋特殊データの容量 > GOT の残りメモリ容量→
   インストール不可

Point

内蔵メモリの空き容量が十分存在するが容量不足のメッセージを表示する場合

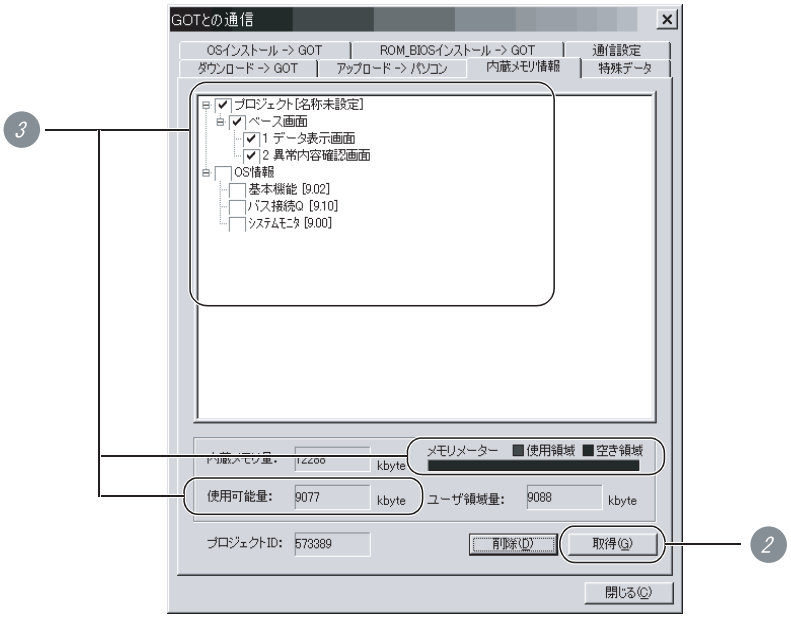
「モニタデータ全削除後ダウンロード」をチェックし，モニタデータを全てダウンロードしてください。
なお，モニタデータのバックアップが必要な場合は，モニタデータをダウンロードする前にパソコンやメモリカードへアップロードしてください。

1 GOT の空き容量の確認方法

(1) GT Designer2 で確認する。

GT Designer2 で確認する場合，GOT とパソコンを RS-232C ケーブルで接続してください。

1. 【通信】→【内蔵メモリ情報】メニューをクリックします。
2. 通信設定ダイアログボックス（内蔵メモリ情報タブ）が表示されるので，取得ボタンをクリックします。
3. GOT の内蔵メモリの「使用可能量」と「メモリメータ」に，空き容量が表示されます。
   内蔵メモリ情報の各項目の詳細については下記を参照してください。
   ☞ 5.2.2 項　内蔵メモリ情報を取得する



(2) GOT で確認する

ユーティリティの内蔵メモリ情報で確認できます。
ユーティリティの起動方法，操作方法については，下記のマニュアルを参照してください。
☞ GOT-A900 シリーズオペレーティングマニュアル（拡張機能・オプション機能編）

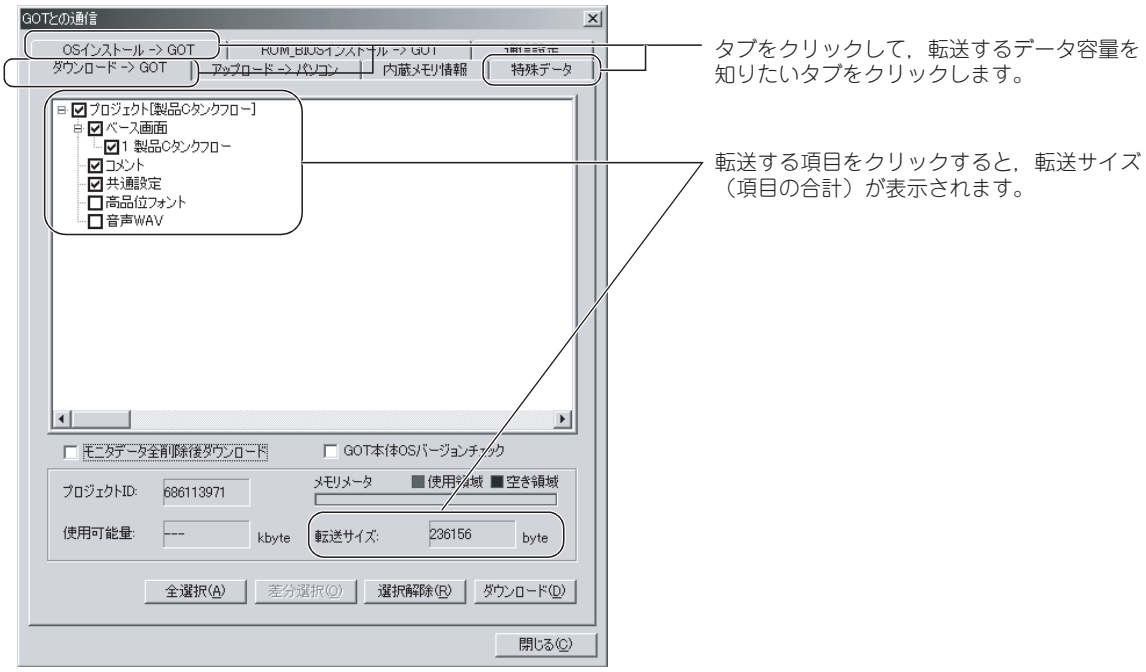


2 転送するデータ容量の確認方法

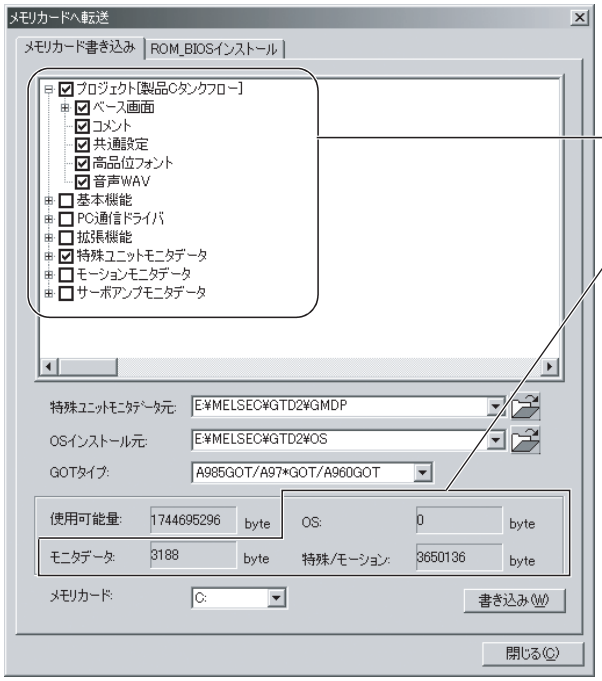
1 【通信】→【GOT との通信】／【メモリカードへ転送】メニューを選択します。

2 GOT との通信ダイアログボックスまたは，メモリカードへ転送ダイアログボックスが表示されるので，それぞれのダイアログボックスで，各データの容量が確認できます。
各ダイアログボックスの詳細については，下記を参照してください。
・ GOT との通信ダイアログボックス
☞ 5.2.6 項　モニタデータをダウンロードする
・ メモリカードへ転送ダイアログボックス
☞ 5.3.2 項　OS，モニタデータ，特殊データを転送する

(1) GOT との通信ダイアログボックスの場合



(2) メモリカードへの転送ダイアログボックス



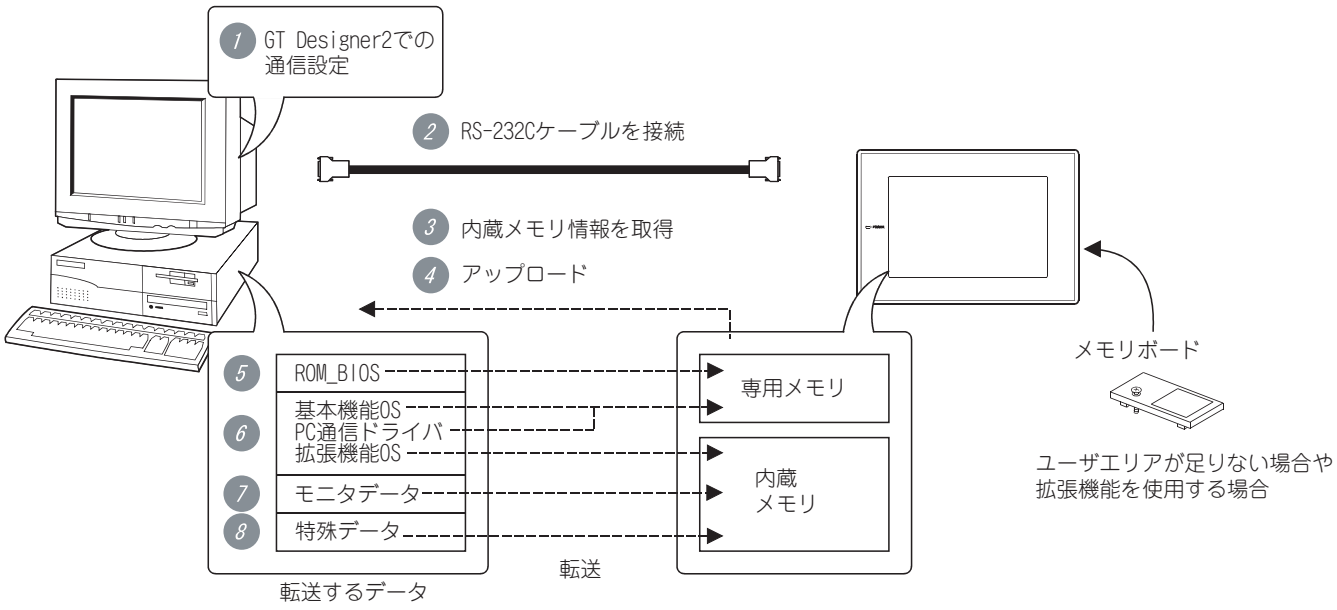
転送する項目をクリックすると，転送サイズ（項目の合計）が表示されます。

5.2 RS-232C 通信でデータを転送する

RS-232C 通信でのデータ転送方法について説明します。
データ転送は GT Designer2 で操作するので，GOT 側は操作不要です。

1 概略手順

以下のような手順でデータを転送します。



1 GT Designer2 での通信設定 ..... ☞ 5.2.1 項　通信設定を行う

2 RS-232C ケーブルを接続 ..... ☞ 2.2.2 項　使用する RS-232C ケーブル

3 内蔵メモリ情報を取得 ..... ☞ 5.2.2 項　内蔵メモリ情報を取得する

4 アップロード（初めて転送時は操作不要です）..... ☞ 5.2.3 項　アップロードを行う

5 ROM_BIOS（GOT-A900 シリーズのみ）..... ☞ 5.2.4 項　ROM_BIOS をインストールする

6 基本機能 OS，PC 通信ドライバ，拡張機能 OS（GOT-A900 シリーズのみ）
..... ☞ 5.2.5 項　OS をインストールする

7 モニタデータ ..... ☞ 5.2.6 項　モニタデータをダウンロードする

8 特殊データ（GOT-A900 シリーズのみ）..... ☞ 5.2.7 項　特殊データをダウンロードする

備　考

モニタデータの転送について

モニタデータを転送するには，GT Designer2 でプロジェクトを開いている必要があります。
モニタデータ以外は，GT Designer2 でプロジェクトを開いていなくても，データを転送できます。

2 注意事項

(1) RS-232C ケーブルについて

RS-232C ケーブルのコネクタが GOT，パソコンの装着部に確実に装着されているか確認してください。

(2) アップロード時の注意

“アップロード先”を GT Designer2 のプロジェクトファイル（.GTD）に指定した場合，指定したプロジェクトファイル内のデータは全て削除されます。（1 部（コメントデータなど）アップロード時もファイル内のデータが全て削除されます。）

(3) GOT からアップロードしたモニタデータ

GOT へダウンロードしたモニタデータを，再び GOT からアップロードすると，オブジェクト設定ダイアログボックスの全てのタブが表示された状態になります。

(4) データ転送のタイミング

GOT 電源投入時，GOT の画面上に「CPU と交信中です」のメッセージが表示されている間は，パソコンからの通信は受け付けません。
メッセージが消えた後にデータを転送してください。

(5) プロジェクトや画面に設定した詳細説明，カテゴリについて

プロジェクトや画面に設定した詳細説明，カテゴリは GOT にはダウンロードされません。
そのため，ダウンロード後，再び GOT からアップロードした場合には保存されていません。

(6) GOT 内のデータ

ダウンロードするデータと同じデータがすでに GOT に存在する場合，ダウンロード時に上書きされます。

(7) パソコンの省電力機能

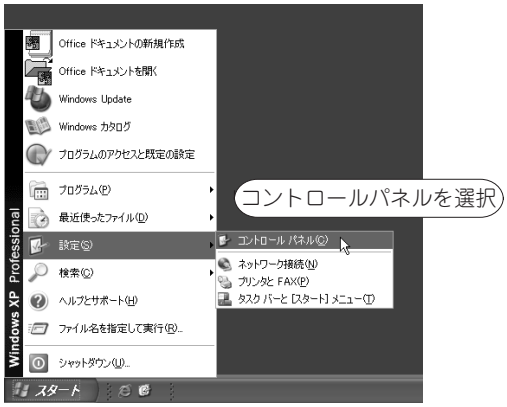
GOT と接続してデータ転送動作を行う場合，パソコンと Windows® の省電力機能をオフしてください。
省電力機能設定の詳細については，パソコンのマニュアルや Windows® のヘルプを参照してください。

(8) 通信エラー発生時

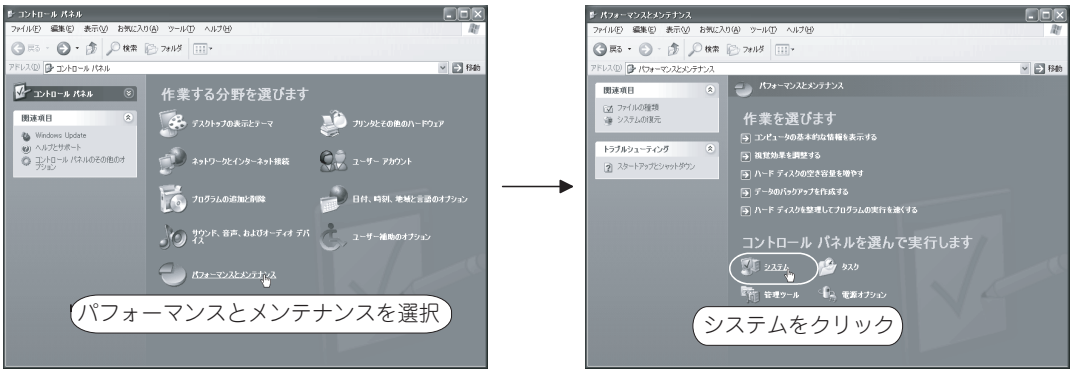
パソコン側の通信ポートの設定が原因でタイムアウトエラーなどの通信エラーが発生することがあります。以下の手順で設定を確認し変更してください。
使用しているパソコンによっては，下記項目がない場合があります。

＜方法 1 ＞
画面および操作は Windows® XP の場合です。

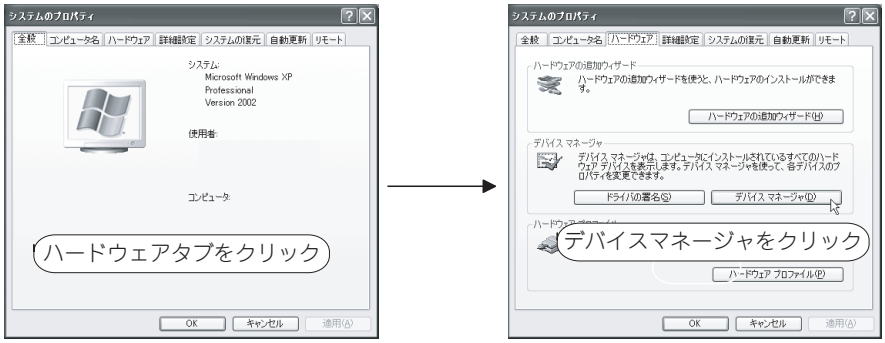
❶【スタート】→【コントロールパネル】を選択します。
（Windows® 2000 の場合，【スタート】→【設定】→【コントロールパネル】を選択します。）



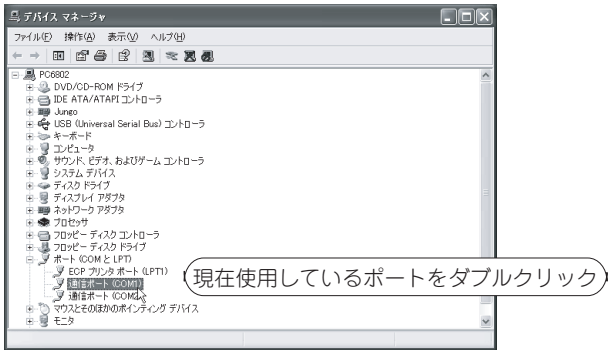
❷「パフォーマンスとメンテナンス」→「システム」アイコンをクリックします。
システムのプロパティダイアログボックスが表示します。
（Windows® 2000 の場合，【システム】をダブルクリックします。）



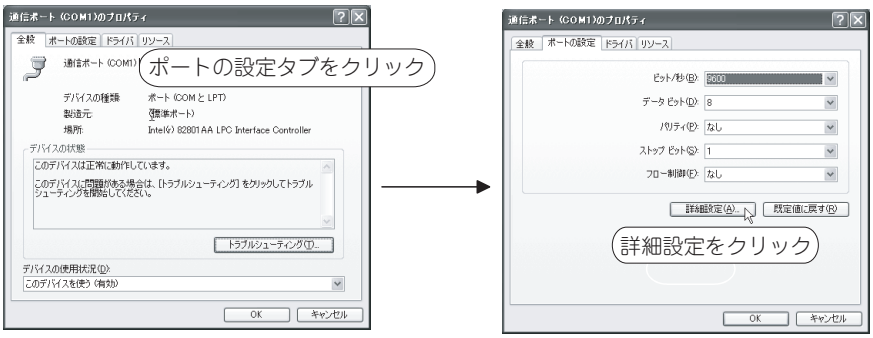
❸ ハードウェアタブの「デバイスマネージャ」をクリックします。
デバイスマネージャウィンドウが表示します。



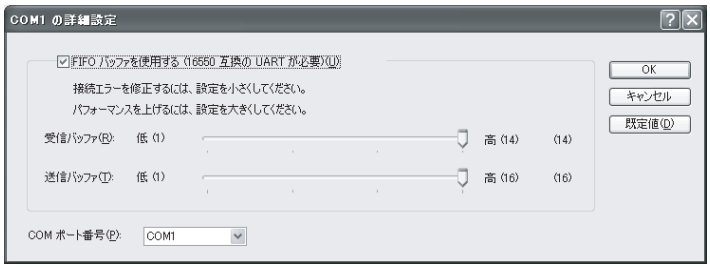
④「ポート」→「通信ポート（現在使用しているポート）」アイコンをダブルクリックします。
通信ポートのプロパティダイアログボックスが表示します。（COM1 の場合 ）



⑤ ポートの設定タブの 詳細設定 ボタンをクリックし，ポートの詳細設定ダイアログボックスを表示させます。

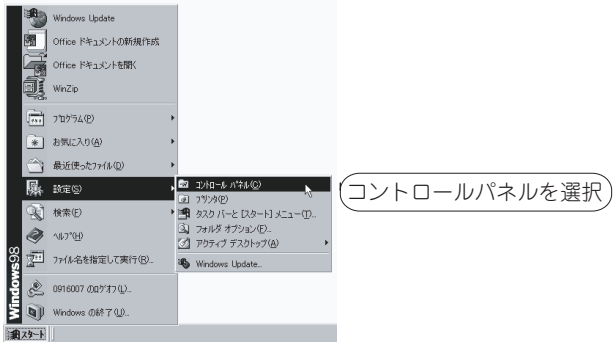


⑥「FIFO バッファを使用」のチェックを外します。

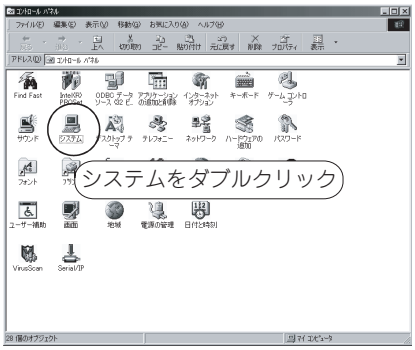


＜方法２＞
画面および操作は Windows® 98 の場合です。

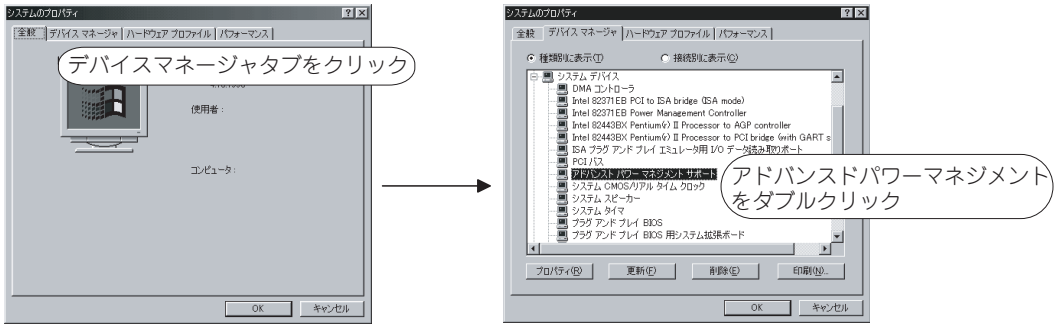
❶【スタート】→【設定】→【コントロールパネル】を選択します。



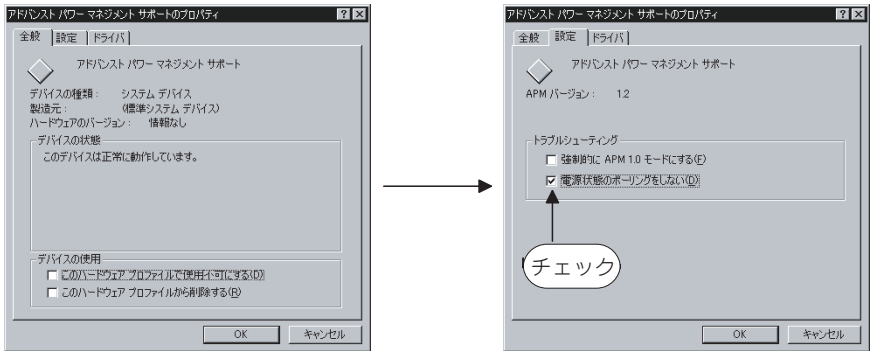
❷「システム」アイコンをダブルクリックします。
システムのプロパティダイアログボックスが表示します。



❸デバイスマネージャタブ（種類別の表示時）の「システムデバイス」→「アドバンストパワーマネージメント」アイコンをダブルクリックします。
アドバンストパワーマネージメントのプロパティダイアログボックスが表示します。



❹設定タブの「電源状態のポーリングをしない」をチェックします。



5.2.1　通信設定を行う

GOT にデータを転送するパソコンの通信設定をします。
GOT との通信ダイアログボックスと，通信設定ダイアログボックスのどちらでも設定できます。
（一方を設定すると，もう一方も自動的に同じ設定になります。）

1 【通信】→【GOT との通信】／【通信設定】メニューをクリックします。

2 設定ダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。



GOTとの通信設定ダイアログボックス（通信設定タブ）



通信設定ダイアログボックス

（GOT-A900 シリーズの場合）

項　目	内　容	A	F
通信ポート	GOT と接続するパソコン側のポートを選択します。	○	○
伝送速度	パソコンと GOT の伝送速度を設定します。 使用するパソコンにあわせて設定してください。	○	○
更新	設定を変更した場合，設定した内容を反映します。 更新 ボタンをクリックしないと設定した内容が反映されません。	○	○

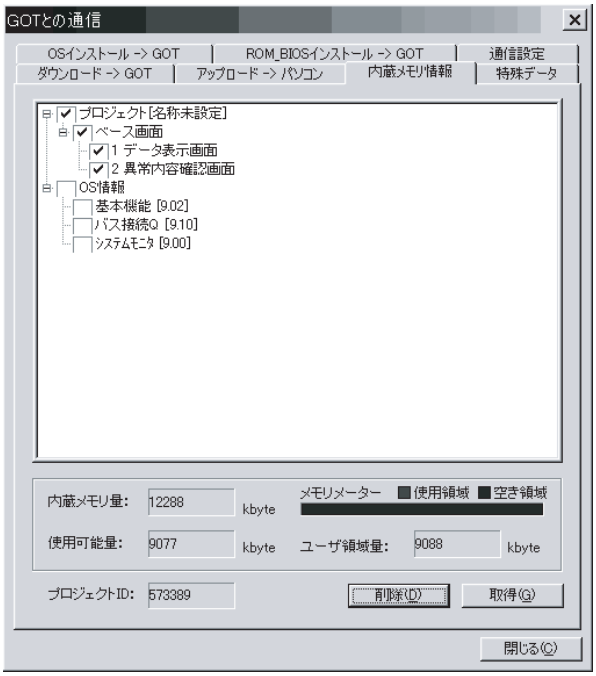
5.2.2　内蔵メモリ情報を取得する

内蔵メモリの確認方法を下記に示します。

1 次のいずれかの操作を行います。

・【通信】→【内蔵メモリ情報】メニューをクリックします。
・【通信】→【GOT との通信】メニューをクリックします。
設定ダイアログボックスが表示されますので，内蔵メモリ情報タブをクリックします。

2 設定ダイアログボックスが表示されます。
取得 ボタンをクリックすると，内蔵メモリ情報を取得します。



GOTとの通信設定ダイアログボックス（内蔵メモリ情報タブ）

項　目	内　容	A	F
内蔵メモリ情報ツリー ＊1	取得したモニタデータ，特殊データ，OS の構成がツリー表示されます。 マウスを右クリックすると「全選択」,「選択解除」ができます。	○	○
内蔵メモリ量 ＊1	GOT の内蔵メモリ容量を表示します。	○	○
使用可能量 ＊1	内蔵メモリ量のうち，ユーザが使用可能な領域の容量を表示します。 （K バイト単位）	○	○
メモリメータ ＊1	内蔵メモリ量のうち，ユーザで使用可能な領域をメータで表示します。 赤色：使用領域 青色：空き領域	○	○
ユーザ領域量 ＊1	内蔵メモリ量のうち，ユーザで使用している容量を表示します。 （K バイト単位）	○	○
プロジェクト ID ＊1	プロジェクト ID を表示します。	○	○
削除	内蔵メモリ情報ツリーでチェックされている項目を，内蔵メモリから削除します。	○	○
取得	GOT の内蔵メモリ情報を取得します。	○	○

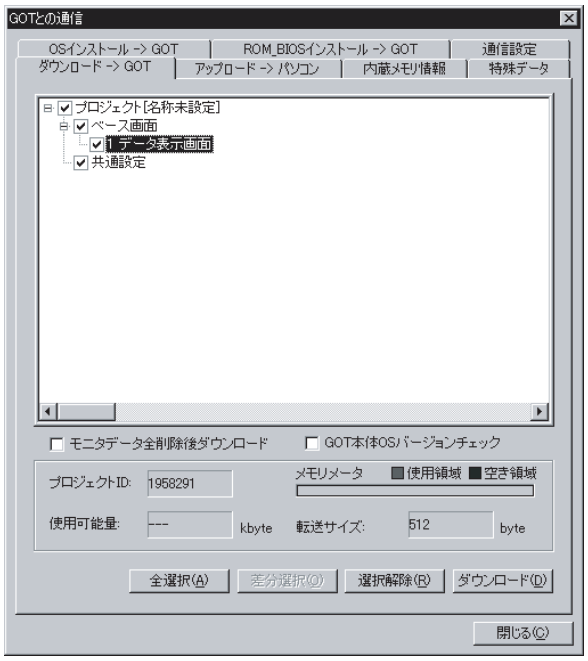
＊1 内蔵メモリ取得後に表示されます。

5.2.3　アップロードを行う

GOT に ROM_BIOS や OS をインストールすると，内蔵メモリのモニタデータが削除されます。
モニタデータをバックアップしたい場合は，アップロードを行い，内蔵メモリのモニタデータを，一旦パソコンのハードディスクなどに保存します。
アップロードの方法を下記に示します。

1 【通信】→【GOT との通信】メニューをクリックします。

2 設定ダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。
設定後，[アップロード]ボタンをクリックすると，アップロードを開始します。



GOTとの通信設定ダイアログボックス（アップロード→パソコンタブ）

項　目	内　容	A	F
プロジェクト構成ツリー	取得したモニタデータの構成がツリー表示されます。 マウスを右クリックすると「全選択」,「選択解除」ができます。	○	○
パスワード ＊1	アップロード用のパスワードを設定している場合，パスワードを入力します。 入力したパスワードは“＊”で表示されます。	○	○
アップロード先	アップロードしたモニタデータの格納先を設定します。 （過去に指定した履歴を 5 個まで保持します。） デフォルト（GT Designer2）の状態でアップロードした場合，現在開いている GT Designer2 に，アップロードしたデータを読込みます。	○	○
[アップロード]	プロジェクト構成ツリーでチェックされている項目を，アップロードします。 プロジェクト構成ツリーが表示されていない場合，GOT の内蔵メモリのモニタデータを，全てアップロードします。 アップロード先の容量が足りなくなった場合，アップロードを中断します。	○	○
[メモリ情報]	GOT の内蔵メモリ情報を取得します。	○	○

＊1 アップロード用のパスワードの設定方法については，下記のマニュアルを参照してください。
☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

5.2.4 ROM_BIOS をインストールする

Point

(1) GOT にインストールされているデータ

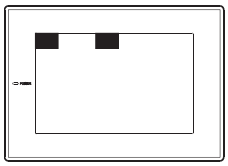
ROM_BIOS をインストールすると，GOT 内のモニタデータ，特殊データ，OS が削除されます。
データが必要な場合は，アップロード（OS は PC カードへコピー）するようにしてください。

(2) ROM_BIOS インストール中

ROM_BIOS のインストールを実行すると，途中で中断できません。
途中で中断させるために GOT ／パソコンの電源を OFF したり，通信ケーブルを抜いたりしないでください。
GOT が動作しなくなる場合があります。

< GOT 復旧方法>
上記の操作を行い，GOT が動作しなくなってしまった場合は，下記手順に従って再度システムプログラムをインストールしてください。

1. GOT の電源を OFF します。
2. GOT に装着されている通信ユニット／ボード，オプションユニットを取りはずしてください。
   通信インタフェース内蔵の GOT の場合は，通信ケーブルを取りはずしてください。
3. GOT の下記 2 カ所を同時に押しながら GOT の電源を ON します。



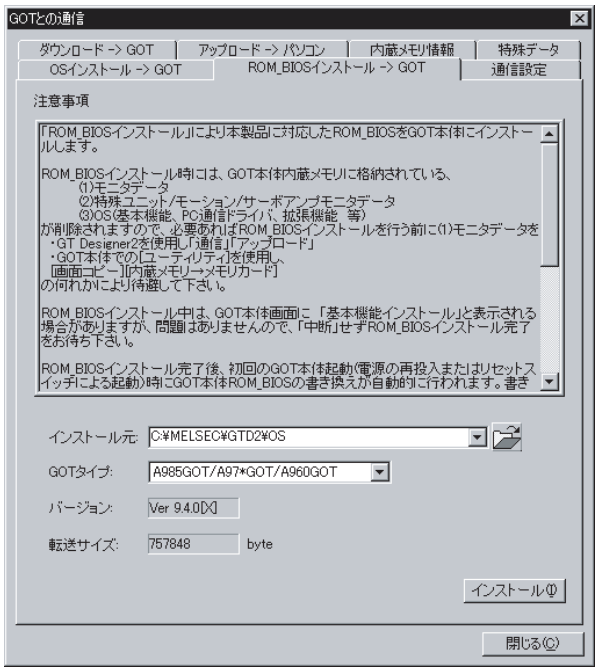
4. GOT に「ROM_BIOS，OS を入れ直してください。」メッセージが表示されます。
5. GOT の指示に従ってインストール操作を完了してください。

上記の方法で復旧しない場合は，最寄りのシステムサービス，代理店または支社にご相談ください。

ROM_BIOS のインストール方法を下記に示します。

1 【通信】→【GOT との通信】メニューをクリックします。

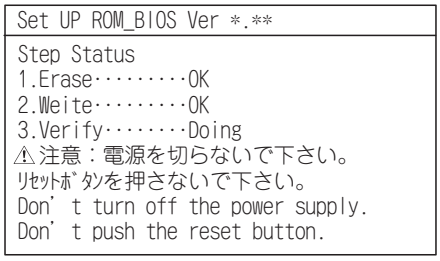
2 設定ダイアログボックスが表示されるので，ROM_BIOS インストール -> GOT タブをクリックし，以降の説明を参照して設定してください。
設定後，[インストール]ボタンをクリックすると，インストールを開始します。



GOTとの通信設定ダイアログボックス（ROM_BIOSインストール→GOTタブ）

項　目	内　容	A	F
注意事項	ROM_BIOS インストール時の注意事項を記載しています。 インストール前に必ずお読みください。	○	×
インストール元	インストールする ROM_BIOS が格納されているパス（ドライブ，フォルダ）を指定します。 （過去に指定した履歴を 5 個まで保持します。）	○	×
GOT タイプ	ROM_BIOS をインストールする GOT の種類を選択します。	○	×
バージョン	ROM_BIOS のバージョンが表示されます。	○	×
転送サイズ	転送する ROM_BIOS の容量が表示されます。	○	×
[インストール]	ROM_BIOS をインストールします。	○	×

3 インストール完了後，GOT をリセットして，GOT に ROM_BIOS の書き換えを開始させます。
書き換え実行中は，絶対に GOT の電源を切ったり，リセットスイッチを押したりしないでください。
GOT が動作しなくなる場合があります。



ROM_BIOS書換え中のGOTの画面

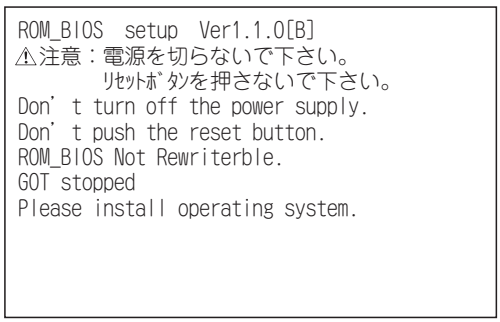
4 書き換えが完了すると，GOT に“リセットして下さい”とメッセージが表示されます。

5 リセット後，OS やモニタデータを転送してください。

備　考

旧バージョンの ROM_BIOS をインストールしようとした場合

旧バージョンの ROM_BIOS をインストールして GOT をリセットした場合，下記メッセージが表示され GOT は停止します。（旧バージョンの ROM_BIOS には書き換えられません）



メッセージが表示された場合，上記画面の状態のまま OS やモニタデータを転送してください。

5.2.5 OS をインストールする

Point

(1) GOT にインストールされているデータ

OS をインストールすると，GOT 内のモニタデータ，特殊データが削除されます。

データが必要な場合は，アップロードするようにしてください。

(2) OS インストール中

OS のインストールは途中で中断できます。（再度 OS のインストールが必要になります。）

ただし，途中で中断させるために GOT ／パソコンの電源を OFF したり，通信ケーブルを抜いたりしないでください。

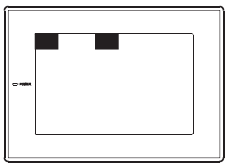
GOT が動作しなくなる場合があります。

＜ GOT 復旧方法＞

上記の操作を行い，GOT が動作しなくなってしまった場合は，下記手順に従って再度システムプログラムをインストールしてください。

＊ GOT に装着されている通信ユニット／ボード，オプションユニットを取りはずして（通信インタフェース内蔵の GOT の場合は，通信ケーブルを取りはずして）から行ってください。

1. GOT の電源を OFF します。
2. GOT の下記 2 カ所を同時に押しながら GOT の電源を ON します。



3. GOT に「ROM_BIOS，OS を入れ直してください。」メッセージが表示されます。
4. GOT の指示に従ってインストール操作を完了してください。

OS（基本機能 OS，PC 通信ドライバ，拡張機能 OS）のインストール方法を下記に示します。

1 【通信】→【GOT との通信】メニューをクリックします。

2 設定ダイアログボックスが表示されるので，OS インストール -> GOT タブをクリックし，以降の説明を参照して設定してください。
設定後，[インストール]ボタンをクリックすると，インストールを開始します。



GOTとの通信設定ダイアログボックス（OSインストール→GOTタブ）

項　目	内　容	A	F
機能ツリー	基本機能 OS，PC 通信ドライバ，拡張機能 OS がそれぞれツリー表示されるので，インストールしたい項目をチェックします。 選択する項目の内容は下記を参照してください。 基本機能　☞ 5.1.1 項 2 基本機能 OS PC 通信ドライバ ☞ 5.1.1 項 3 PC 通信ドライバ 拡張機能 OS　☞ 5.1.1 項 4 拡張機能 OS	○	×
インストール元	インストールする OS が格納されているパス（ドライブ，フォルダ）を指定します。 （過去に指定した履歴を 5 個まで保持します。）	○	×
GOT タイプ	OS をインストールする GOT の種類を選択します。	○	×
転送サイズ	「機能ツリー」で選択した，OS の容量を表示します。	○	×
[インストール]	OS をインストールします。	○	×

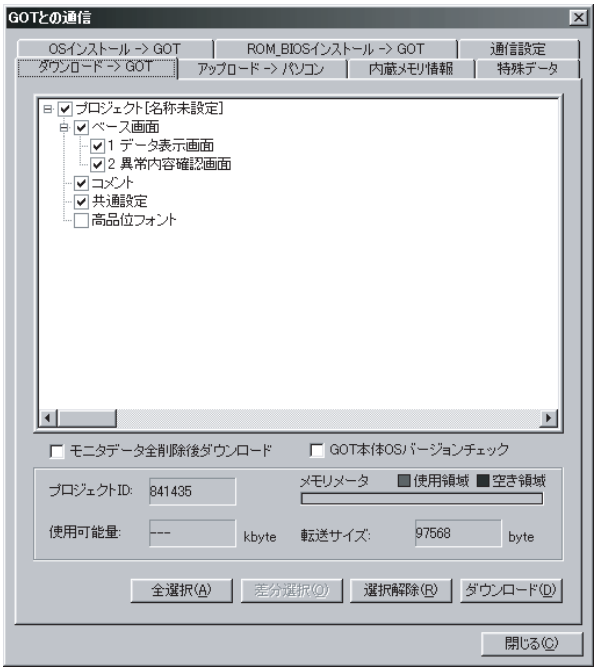
5.2.6　モニタデータをダウンロードする

1 モニタデータをダウンロードする

モニタデータのダウンロード方法を下記に示します。

1 【通信】→【GOT との通信】メニューをクリックします。

2 設定ダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。
設定後，[ダウンロード]ボタンをクリックすると，ダウンロードを開始します。



GOTとの通信設定ダイアログボックス（ダウンロード→GOTタブ）

項　目	内　容	A	F
プロジェクト構成ツリー	プロジェクトの構成がツリー表示されるので，ダウンロードしたい項目をチェックします。 マウスを右クリックすると「全選択」,「選択解除」ができます。	○	○
モニタデータ全削除後ダウンロード	既に GOT にダウンロードされているモニタデータを削除後，本モニタデータをダウンロードする場合にチェックします。	○	○
プロジェクト ID	プロジェクト ID を表示します。	○	○
使用可能量	内蔵メモリ情報で GOT 本体のメモリ情報を取得している場合，ユーザで使用可能な領域を表示します。	○	○
GOT 本体 OS バージョンチェック	GT Designer2 の基本機能 OS と，GOT 本体にインストールされている基本機能 OS のバージョンをチェックする場合にチェックします。 GT Designer2 の基本機能 OS より，GOT 本体にインストールされている基本機能 OS が古い場合，ダウンロード時に OS の再インストールを促すメッセージを表示します。	○	×
メモリメータ	内蔵メモリ情報で GOT 本体のメモリ情報を取得している場合，ユーザで使用可能な領域をメータで表示します。	○	○
転送サイズ	プロジェクト構成ツリーで選択した，モニタデータの容量を表示します。	○	○
[全選択]	プロジェクト構成ツリーの項目をすべて選択します。	○	○

項　目	内　容	A	F
差分選択	編集中に一度ダウンロードを実行している場合，その後に変更のあったプロジェクト構成ツリーの項目がチェックされます。 選択後，ダウンロードボタンをクリックすると編集した項目のみ，ダウンロードできます。 ダウンロードしていない場合は選択できません。 またプロジェクトを閉じると，差分選択はできません。	○	○
選択解除	「プロジェクト構成ツリー」で選択されている項目をすべて解除します。 （共通設定の選択は解除されません）	○	○
ダウンロード	モニタデータをダウンロードします。	○	○

2 モニタデータの差分のみをダウンロードする

モニタデータのデバッグ中や修正中にこの機能を使用すると，前回ダウンロードしたデータから変化した画面や設定のみ選択されます。
選択された項目のみダウンロードすれば，ダウンロード時間を短縮できます。

1 【通信】→【GOT との通信】メニューをクリックします。

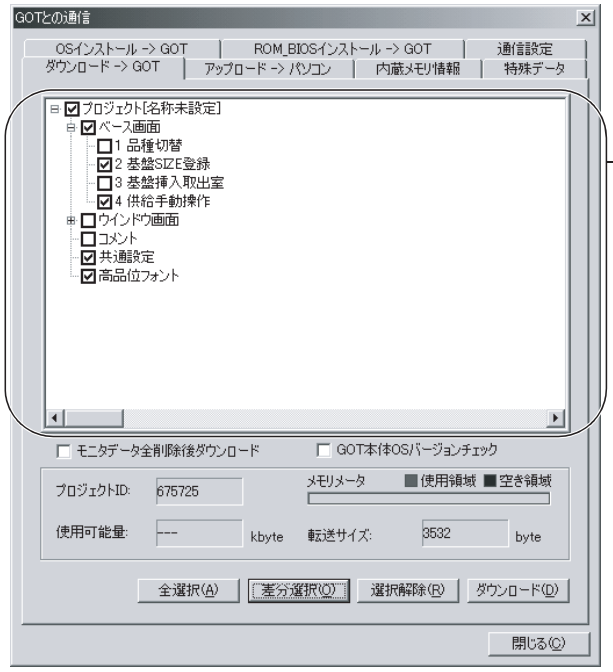
2 設定ダイアログボックスが表示されるので，「ダウンロード→ GOT 」タブをクリックします。

3 差分選択 ボタンをクリックします。
変更した箇所のみ選択します。
差分選択後は，ダウンロードする項目や他の設定項目を設定変更することもできます。
ダイアログボックスの設定項目については，下記（前項）を参照してください。

☞ 5.2.6 項　モニタデータをダウンロードする

ただし，差分のみをダウンロードする場合，「モニタデータ全削除後ダウンロード」チェックボックスにチェックを入れると変更したところのみのデータになるので注意してください。

GOTとの通信設定ダイアログボックス（ダウンロード→GOTタブ）



4 ダウンロード ボタンをクリックすると，ダウンロードを開始します。

5.2.7　特殊データをダウンロードする

特殊データのダウンロード方法を下記に示します。

1 【通信】→【GOT との通信】メニューをクリックします。

2 設定ダイアログボックスが表示されるので，特殊データタブをクリックし，以降の説明を参照して設定してください。
設定後，[ダウンロード]ボタンをクリックすると，ダウンロードを開始します。



GOTとの通信設定ダイアログボックス（特殊データタブ）

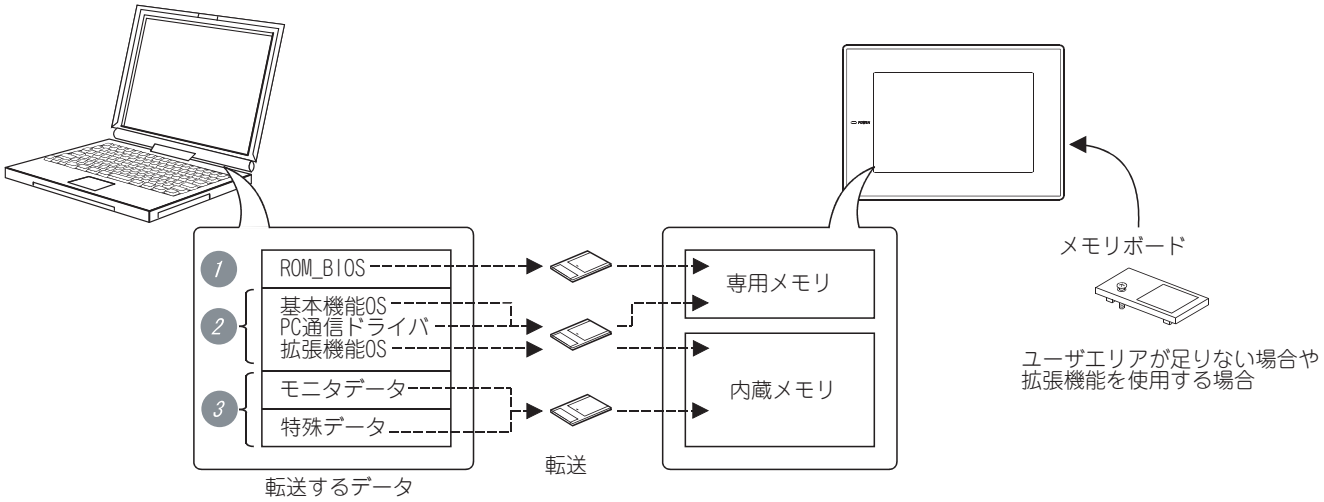
項　目	内　容	A	F
特殊データツリー	特殊データがツリー表示されるので，ダウンロードしたい項目をチェックします。 マウスを右クリックすると「全選択」,「選択解除」ができます。	○	×
特殊ユニット／モーション／サーボアンプモニタデータ全削除後ダウンロード	既に GOT にダウンロードされている特殊データを削除後，本特殊データをダウンロードする場合にチェックします。	○	×
プロジェクト ID	プロジェクト ID を表示します。	○	×
使用可能量	内蔵メモリ情報で GOT 本体のメモリ情報を取得している場合，ユーザで使用可能な領域を表示します。	○	×
メモリメータ	内蔵メモリ情報で GOT 本体のメモリ情報を取得している場合，ユーザで使用可能な領域をメータで表示します。	○	×
転送サイズ	プロジェクト構成ツリーで選択した，モニタデータの容量を表示します。	○	×
データパス	ダウンロードする特殊データのプロジェクトが格納されているパス（ドライブ，フォルダ）を指定します。（過去に指定した履歴を 5 個まで保持します。）	○	×
[ダウンロード]	特殊データをダウンロードします。	○	×

5.3 メモリカードを使用してデータを転送する

メモリカードでのデータ転送方法について説明します。
メモリカードを使用すると，パソコンやケーブルの持ち運びが不要になります。
また，データの転送時間が RS-232C 通信より早いので，作業時間を短縮できます。＊1

1 概略手順

以下のような手順でデータを転送します。



＊1 参考値･･･画面データ（589,572 バイト（30 画面））の場合，メモリカード時：約 55 秒，RS-232C 通信時：約 5 分

＊2 GOT-F900 シリーズ使用時は，メモリカードによるデータ転送はできません。

＊3 使用するメモリカードの容量によっては，2，3のデータを同時に転送できます。

1 ROM_BIOS ..... ☞ 5.3.1 項　ROM_BIOS をインストールする

2 基本機能 OS，PC 通信ドライバ，拡張機能 OS
..... ☞ 5.3.2 項　OS，モニタデータ，特殊データを転送する

3 モニタデータ，特殊データ
..... ☞ 5.3.2 項　OS，モニタデータ，特殊データを転送する

備　考

メモリカードへのモニタデータの転送について

パソコンからメモリカードへモニタデータを転送するには，GT Designer2 でプロジェクトを開いている必要があります。
モニタデータ以外は，GT Designer2 でプロジェクトを開いていなくても，データを転送できます。

2 注意事項

(1) GOT に装着されているユニット

データを転送する場合，GOT に装着されている通信ユニット／ボード，オプションユニットを取りはずしてください。
通信インタフェース内蔵の GOT の場合は，通信ケーブルを取りはずしてください。

(2) プロジェクトや画面に設定した詳細説明，カテゴリについて

プロジェクトや画面に設定した詳細説明，カテゴリは GOT にはダウンロードされません。
そのため，ダウンロード後，再び GOT からアップロードした場合には保存されていません。

(3) メモリカードへのモニタデータの転送方法について

モニタデータは , 必ず GT Designer 2 からメモリカードに転送してください。
パソコンのエクスプローラなどでコピーした場合，GOT はメモリカード内のデータを認識できません。

(4) GOT ／メモリカード内のデータ

ダウンロードするデータと同じデータがすでに GOT ／メモリカードに存在する場合，ダウンロード時に上書きされます。

(5) メモリカードのフォーマットについて

メモリカードはフォーマットしてから使用してください。
フォーマット方法には，以下の方法があります。

(a) パソコンで行う（SRAM タイプ，フラッシュ PC カード）
下記の条件を満たしたパソコンでメモリカードのフォーマットを行います。
① PCMCIA カードスロットが装備されている。
② Windows® 98，Windows® Me，Windows® 2000 がインストールされている。
（Windows NT® 4.0 ではフォーマットできません。）

Point **パソコンでフォーマットする場合**

GOT で使用するメモリカード（SRAM タイプの PC カード，フラッシュ PC カード）のフォーマットは，FAT16 で行ってください。

Windows® 98 で SRAM タイプの PC カードを認識させるためには，config.sys に記述を追加する必要があります。
詳細は，Windows® 98 のヘルプを参照してください。

(b) ユーティリティメニューの自己診断（メモリカードチェック）で行う
SRAM タイプの PC カードのみ行えます。
ユーティリティメニューの詳細は，GOT-A900 シリーズオペレーティングマニュアル（拡張機能・オプション機能編）を参照してください。

(6) メモリカードへのデータ転送（書込み）時間について

GT Designer2 からメモリカードへデータを転送する時間は，パソコンの環境に依存します。
そのため，使用するメモリカードや，パソコンの OS（Windows）によっては，時間がかかる場合があります。

5.3.1 ROM_BIOS をインストールする

Point

(1) メモリカードを使用する場合

ROM_BIOS をインストールするメモリカードには，他のデータを入れないでください。

(2) GOT にインストールされているデータ

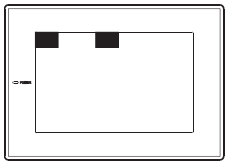
ROM_BIOS をインストールすると，GOT 内のモニタデータ，特殊データ，OS が削除されます。
データが必要な場合は , アップロード（OS は PC カードへコピー）し，バックアップを作成してください。

(3) ROM_BIOS インストール中

ROM_BIOS のインストールを実行すると，途中で中断できません。
途中で中断させるために GOT ／パソコンの電源を OFF しないでください。
GOT が動作しなくなる場合があります。

< GOT 復旧方法>
上記の操作を行い，GOT が動作しなくなってしまった場合は，下記手順に従って再度システムプログラムをインストールしてください。

1. GOT の電源を OFF します。
2. GOT に装着されている通信ユニット／ボード，オプションユニットを取りはずしてください。
   通信インタフェース内蔵の GOT の場合は，通信ケーブルを取りはずしてください。
3. GOT の下記 2 カ所を同時に押しながら GOT の電源を ON します。



4. GOT に「ROM_BIOS，OS を入れ直してください。」メッセージが表示されます。
5. GOT の指示に従ってインストール操作を完了してください。

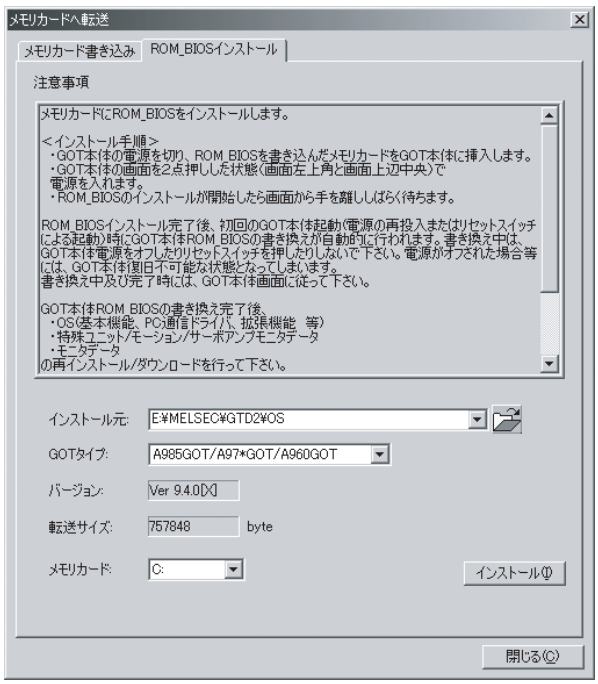
上記方法で復旧しない場合は，最寄りのシステムサービス，代理店または支社にご相談ください。

ROM_BIOS のインストール方法を下記に示します。

1 メモリカードへの書き込み方法

1 【通信】→【メモリカードへ転送】メニューをクリックします。

2 設定ダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。
設定後，[インストール]ボタンをクリックすると，メモリカードへの保存を開始します。

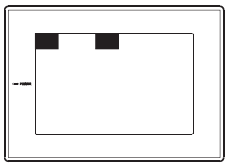


メモリカードへ転送ダイアログボックス(ROM_BIOSインストールタブ)

項　目	内　容	A	F
注意事項	ROM_BIOS インストール時の注意事項を記載しています。 インストール前に必ずお読みください。	○	×
インストール元	インストールする ROM_BIOS が格納されているパス（ドライブ，フォルダ）を指定します。 （過去に指定した履歴を 5 個まで保持します。）	○	×
GOT タイプ	ROM_BIOS をインストールする GOT の種類を選択します。	○	×
バージョン	ROM_BIOS のバージョンが表示されます。	○	×
転送サイズ	転送する ROM_BIOS の容量が表示されます。	○	×
メモリカード	メモリカードのドライブが割り当てられているパソコンのドライブを選択します。	○	×
[インストール]	メモリカードに ROM_BIOS をインストールします。 インストール完了後，ダイアログボックス（終了しました。）が表示されます。	○	×

2 GOT へのインストール方法

1. GOT の電源を OFF します。
2. GOT に装着されている通信ユニット／ボード，オプションユニットを取りはずしてください。
   通信インタフェース内蔵の GOT の場合は，通信ケーブルを取りはずしてください。
3. GOT にメモリカードを装着します。
4. メモリカードアクセススイッチを ON にします。
5. GOT 表示部の下記 2 カ所を同時に押しながら，電源を ON します。



6. GOT に“メモリ初期処理を実行中”とメッセージが表示され，ROM_BIOS がインストールされます。
7. インストールが完了すると，GOT に“リセットして下さい”とメッセージが表示されます。
8. リセット後，ROM_BIOS の書換えを自動的に開始します。
   書き換え実行中は，絶対に GOT の電源を切ったり，リセットスイッチを押したりしないでください。

Set UP ROM_BIOS Ver *.**
Step Status 1.Erase·····OK 2.Weite·····OK 3.Verify·····Doing ⚠注意：電源を切らないで下さい。 ﾘｾｯﾄﾎﾞﾀﾝを押さないで下さい。 Don’t turn off the power supply. Don’t push the reset button.

ROM_BIOS書換え中のGOTの画面

9. 書き換えが完了すると，GOT に“リセットして下さい”とメッセージが表示されます。
10. リセット後，OS やモニタデータを転送してください。

備　考

旧バージョンの ROM_BIOS をインストールしようとした場合

旧バージョンの ROM_BIOS をインストールして GOT をリセットした場合，下記メッセージが表示され GOT は停止します。（旧バージョンの ROM_BIOS には書き換えられません）

```
ROM_BIOS  setup  Ver1.1.0[B]
⚠注意：電源を切らないで下さい。
        ﾘｾｯﾄﾎﾞﾀﾝを押さないで下さい。
Don't turn off the power supply.
Don't push the reset button.
ROM_BIOS Not Rewriterble.
GOT stopped
Please install operating system.
```

メッセージが表示された場合，上記画面の状態のまま OS やモニタデータを転送してください。

5.3.2 OS，モニタデータ，特殊データを転送する

Point

(1) GOT にインストールされているデータ

OS をインストールすると，GOT 内のモニタデータ，特殊データが削除されます。

データが必要な場合は，アップロード（OS は PC カードへコピー）し，バックアップを作成してください。

(2) OS インストール中

OS のインストールは途中で中断できます。（再度 OS のインストールが必要になります。）

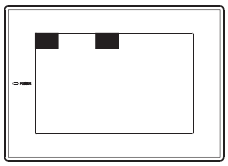
ただし，途中で中断させるために GOT ／パソコンの電源を OFF したり，通信ケーブルを抜いたりしないでください。

GOT が動作しなくなる場合があります。

< GOT 復旧方法>

上記の操作を行い，GOT が動作しなくなってしまった場合は，下記手順に従って再度システムプログラムをインストールしてください。

1. GOT の電源を OFF します。
2. GOT に装着されている通信ユニット／ボード，オプションユニットを取りはずしてください。
   通信インタフェース内蔵の GOT の場合は，通信ケーブルを取りはずしてください。
3. GOT の下記 2 カ所を同時に押しながら GOT の電源を ON します。



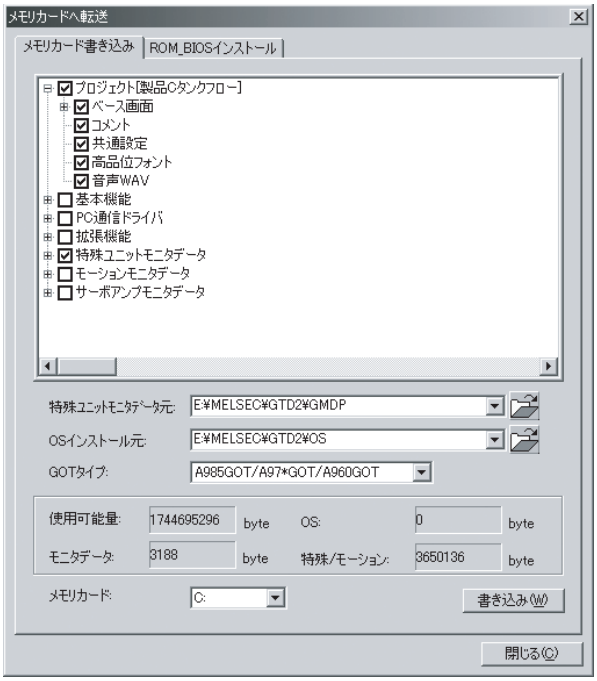
4. GOT に「ROM_BIOS，OS を入れ直してください。」メッセージが表示されます。
5. GOT の指示に従ってインストール操作を完了してください。

OS，モニタデータ，特殊データの転送方法を下記に示します。

1 メモリカードへの書き込み方法

1 【通信】→【メモリカードへ転送】メニューをクリックします。

2 設定ダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。
設定後，書込み ボタンをクリックすると，メモリカードへの書き込みを開始します。

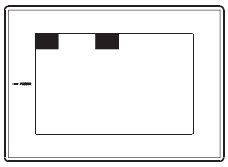


メモリカードへ転送ダイアログボックス（メモリカード書込みタブ）

項　目	内　容	A	F
プロジェクト構成ツリー	プロジェクトの構成がツリー表示されるので，ダウンロードしたい項目をチェックします。 マウスを右クリックすると「全選択」,「選択解除」ができます。	○	×
特殊ユニットモニタデータ元	インストールする各データが格納されているパス（ドライブ，フォルダ）を指定します。 （過去に指定した履歴を 5 個まで保持します。）	○	×
OS インストール元		○	×
GOT タイプ	データを転送する GOT の種類を選択します。	○	×
使用可能量	内蔵メモリ情報で GOT 本体のメモリ情報を取得している場合，ユーザで使用可能な領域を表示します。	○	×
モニタデータ	内蔵メモリ情報で GOT 本体のメモリ情報を取得している場合，各データで使用しているデータ容量を表示します。	○	×
OS		○	×
特殊／モーション		○	×
メモリカード	メモリカードのドライブが割り当てられているパソコンのドライブを選択します。	○	×
書込み	メモリカードへデータを書き込みます。	○	×

2 GOT へのインストール方法

1. GOT の電源を OFF します。
2. GOT に装着されている通信ユニット／ボード，オプションユニットを取りはずしてください。
   通信インタフェース内蔵の GOT の場合は，通信ケーブルを取りはずしてください。
3. GOT 本体にメモリカードを装着します。
4. メモリカードアクセススイッチを ON にします。
5. GOT 表示部の下記 2 カ所を同時に押しながら，電源を ON します。



6. GOT に OS，モニタデータインストール実行中のメッセージが表示され，OS，モニタデータがインストールされます。

Hint!

モニタデータ，特殊データのダウンロードについて

モニタデータ，特殊データのダウンロードは，GOT のユーティリティ（画面&OS コピー）でも実行できます。
GOT のユーティリティの詳細については下記のマニュアルを参照してください。

☞ GOT-A900 シリーズオペレーティングマニュアル（拡張機能・オプション機能編）

5.4 データ転送時のエラーメッセージ

1 通信設定（☞ 5.2.1 項　通信設定を行う）

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
−	不正な通信ポートが指定されています。	通信ポートが設定されていない。	「通信ポート」の設定を，GOT との通信ケーブルを接続したポートに設定する。

2 内蔵メモリ（☞ 5.2.2 項　内蔵メモリ情報を取得する）

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
−	内蔵メモリを削除する項目が選択されていません。	内蔵メモリから削除する項目が選択されていない。	内蔵メモリから削除する項目を選択する。

3 アップロード→パソコン（☞ 5.2.3 項　アップロードを行う）

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
0285	パスワードエラー	入力されたパスワードが正しくない。	正しいパスワードを入力する。
−	不正なフォルダが指定されています。 正しいフォルダを指定して下さい。	無効なアップロード先フォルダ（存在しないフォルダなど）が指定されている。	有効なアップロード先ファルダを指定する。

4 ROM_BIOS インストール→ GOT（☞ 5.2.4 項　ROM_BIOS をインストールする）

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
0289	GOT タイプエラー	GOT タイプの設定が間違っている。	使用する GOT と同じ種類の「GOT タイプ」を選択する。
−	有効な ROM_BIOS ファイルが指定されたフォルダに存在しません。 正しいフォルダを指定して下さい。	指定されたフォルダに有効な ROM_BIOS ファイルがない。	有効な ROM_BIOS フォルダを指定する。

5 OS インストール→ GOT（☞ 5.2.5 項　OS をインストールする）

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
0289	GOT タイプエラー	「GOT タイプ」が異なっている。	OS をインストールする GOT のタイプと，同じ「GOT タイプ」を選択する。
−	インストール対象が選択されていません。	インストールする項目が選択されていない。	「機能ツリー」で，インストールする項目を選択する。
−	拡張機能 OS が 7 メモリ以上選択されています。 6 メモリ以下に減らして下さい。	インストールする拡張機能 OS が，GOT にインストールできる必要メモリ相当数 (6) を超えている。	必要メモリ相当数が 6 以内になるようにインストールする拡張機能 OS を選択する。 （☞ 5.1.1 項 4 拡張機能 OS）
−	有効な OS ファイルが指定されたフォルダに存在しません。 正しいフォルダを指定して下さい。	指定されたフォルダに有効な OS ファイルがない。	有効な OS フォルダを指定する。
−	インストールしようとしている機能とすでにインストールされている機能が競合しています。 インストール済みの機能を削除後，再度インストールを行ってください。	選択された機能と，GOT にインストール済みの機能が競合しており，GOT 本体で同時に動作させることができない。 （MELSEC-A 回路モニタと MELSEC-Q 回路モニタなど）	GOT にインストールされている機能を「内蔵メモリ情報」で削除して，再度インストールする。 （☞ 5.2.2 項　内蔵メモリ情報を取得する）

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
–	インストールを行うと拡張機能 OS のメモリ数が GOT 本体にインストールできるメモリ数を越えます。 6 メモリ以下に減らして下さい。	GOT に，選択された拡張機能 OS をインストールできる領域がない。	GOT にインストールされている拡張機能 OS を「内蔵メモリ情報」で確認し，インストールする拡張機能 OS と合わせて，必要メモリ相当数が 6 以内になるように項目を選択する。* （☞ 5.2.2 項　内蔵メモリ情報を取得する） （☞ 5.1.1 項 4 拡張機能 OS）
–	GOT 本体にインストールされている ROM_BIOS のバージョンは CNC モニタ機能，かな漢字変換機能に対応していません。 ROM_BIOS を更新後，再度インストールを行って下さい。	GOT にインストールされている ROM_BIOS が CNC モニタ機能，かな漢字変換機能に対応していない。	CNC モニタ機能，かな漢字変換機能に対応している ROM_BIOS をインストールする。 （☞ 5.1.1 項 1 ROM_BIOS）

* 必要メモリ相当数を 2 つ以上使用する拡張機能 OS をインストールする場合，上記処置を行っても，拡張機能 OS がインストールできない場合があります。
インストールできない場合は，「内蔵メモリ情報」で GOT にインストールされている，全ての拡張機能 OS を削除し，再度，拡張機能 OS をインストールしてください。

6 ダウンロード→ GOT（☞ 5.2.6 項　モニタデータをダウンロードする）

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
0015	データ転送サイズを確認して下さい	ダウンロードの途中で GOT の内蔵メモリ容量がなくなり，これ以上データがダウンロードできない。	「内蔵メモリ情報」で GOT に書き込まれた項目を確認する。 GOT に書き込まれた項目を削除して，再度ダウンロードを行う。 （☞ 5.2.2 項　内蔵メモリ情報を取得する）
			GOT の内蔵メモリを増設する。（メモリボードの装着／ -M3 タイプの使用）
0270	転送容量オーバー	ダウンロードするデータサイズが GOT のユーザ領域量のサイズより大きいためダウンロードできない。	「内蔵メモリ情報」でユーザ領域量のサイズを確認し，再度ダウンロードを行う。 （☞ 5.2.2 項　内蔵メモリ情報を取得する）
			GOT のメモリを増設する。（メモリボードの装着／ -M3 タイプの使用）

7 特殊データ（☞ 5.2.7 項　特殊データをダウンロードする）

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
–	特殊ユニット / モーション / サーボアンプモニタデータが選択されていません。	ダウンロードする特殊データが選択されていない。	ダウンロードする特殊データを選択する。
–	有効な特殊ユニット / モーション / サーボアンプモニタデータが指定されたフォルダに存在しません。正しいフォルダを指定して下さい。	指定されたフォルダに有効な特殊データファイルがない。	有効な特殊データがあるフォルダを指定する。

8 通信

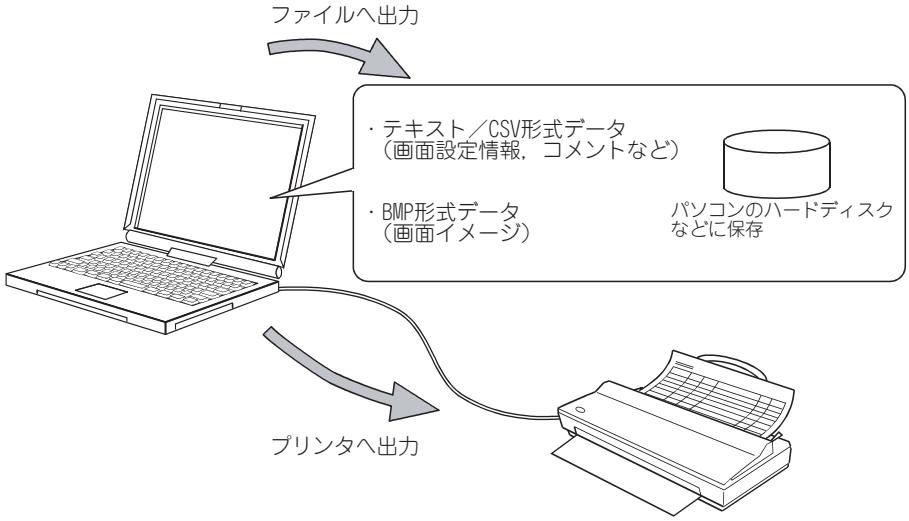
エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
0008 ～ 0014	通信回線を確認して下さい	GOT との送受信データに異常がある。	ケーブルをチェックする。
0259	タイムアウトエラー	ケーブルが抜けている。 ケーブルが断線している。	ケーブルをチェックする。
		GOT が応答しない。	GOT の状態を確認する。
		GOT との通信が不安定で，通信に異常が発生している。	「通信設定」の「伝送速度」を現在より低い値に設定する。 (☞ 5.2.1 項　通信設定を行う)
0260	ポートオープンエラー	存在しない通信ポートが設定されている。	「通信設定」の「通信ポート」に GOT との通信ケーブルを接続したポートを設定する。 (☞ 5.2.1 項　通信設定を行う)
0263	受信エラー	GOT からデータを受信できない。 GOT から受信したデータに異常がある。	ケーブルをチェックする。
0264	送信エラー	GOT にデータを送信できない。	ケーブルをチェックする。
0289	GOT タイプエラー	GOT-A900 シリーズ用の通信ダイアログで，GOT-A900 シリーズ以外の GOT と通信している。	GOT-A900 シリーズを接続する。
		GOT-F900 シリーズ用の通信ダイアログで，GOT-F900 シリーズ以外の GOT と通信している。	GOT-F900 シリーズを接続する。

9 メモリカード (☞ 5.3.2 項 1 メモリカードへの書き込み方法)

エラー No.	エラーメッセージ	異常内容と原因	処置方法
0288	ディレクトリ作成エラー	メモリカードがセットされたドライブを指定していない。	メモリカードがセットされたドライブを「メモリカード」で選択する。
		メモリカードがライトプロテクトされている。	メモリカードのライトプロテクトを解除する。
−	インストール対象が選択されていません。	インストールする項目が選択されていない。	「プロジェクト構成ツリー」でインストールする項目を選択する。
−	拡張機能 OS が 7 メモリ以上選択されています。 6 メモリ以下に減らして下さい。	インストールする拡張機能が，GOT にインストールできる必要メモリ相当数(6) を超えている。	必要メモリ相当数が 6 以内になるようにインストールする拡張機能 OS を選択する。 (☞ 5.1.1 項 4 拡張機能 OS)
−	CNC モニタ機能，かな漢字変換機能は ROM_BIOS の Ver.9.2.2[W] 以降で対応しています。 GOT 本体にインストールする際には，ROM_BIOS が Ver.9.2.2[W] 以降であることを確認してください。 書込みを続けますか？	「プロジェクト構成ツリー」で「CNC モニタ」または「かな漢字変換」を選択している時に必ず表示される。	GOT にインストールされている ROM_BIOS のバージョンを確認する。 (☞ 5.1.1 項 1 ROM_BIOS)

6章　プロジェクトの印刷/ファイル出力

GT Designer2 で作成した，プロジェクトの設定内容や画面イメージをファイルやプリンタに出力できます。
ファイルへ出力したデータは，市販のワープロソフトなどで編集することで，各種ドキュメントに使用できます。



Point **印刷の設定について**

(a) 印刷は用紙縦向きで出力されます。

(b) 印刷するフォントやフォントサイズは変更できません。

(c) プリンタ出力時，ヘッダ情報（日付，ファイル名）が自動的に印刷されます。

6.1　印刷方法

6.1.1　設定方法

1 【プロジェクト】→【印刷】メニューを選択します。

2 印刷設定ダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。

6.1.2　設定項目

印刷時に設定する項目について説明します。

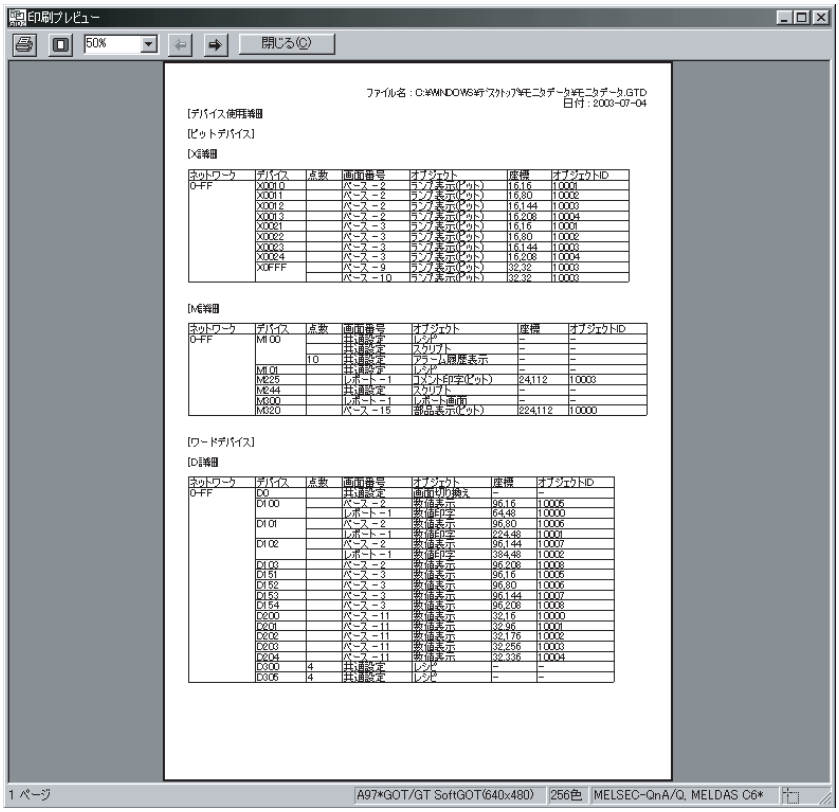


項　目		内　容	A	F
プリンタ	プリンタ名	印刷するプリンタを選択します。 プリンタの基本設定を行う場合は，プロパティボタンをクリックします。 プリンタの設定は，使用している Windows® のプリンタドライバにより異なります。	○	○
	ファイルへ出力	プリンタに印刷しないで，ファイルに保存します。 「ファイルへ出力」をチェックした場合，印刷ボタンをクリックすると，名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されるので，ファイルの出力先を設定します。	○	○
プリント項目		印刷する項目を選択します。 各項目の印字イメージについては，下記を参照してください。 ☞ 6.2 節 印字例	○	○
ファイル形式		ファイルへ出力する場合，ファイルの形式（CSV/TXT）を選択します。	○	○
プレビュー ＊1		印刷時のプレビューを表示します。	○	○
ページ設定 ＊2		印刷するページの設定や画面イメージを設定します。	○	○
詳細 ＊3		印刷する各画面の内容や印字するデバイスを選択します。	○	○
印刷		設定した内容に応じてプリンタやファイルへ出力します。	○	○
閉じる		印刷せずにダイアログボックスを閉じます。	○	○

＊1 ～＊3 の詳細については次ページ以降を参照してください。

＊1 印刷プレビュー

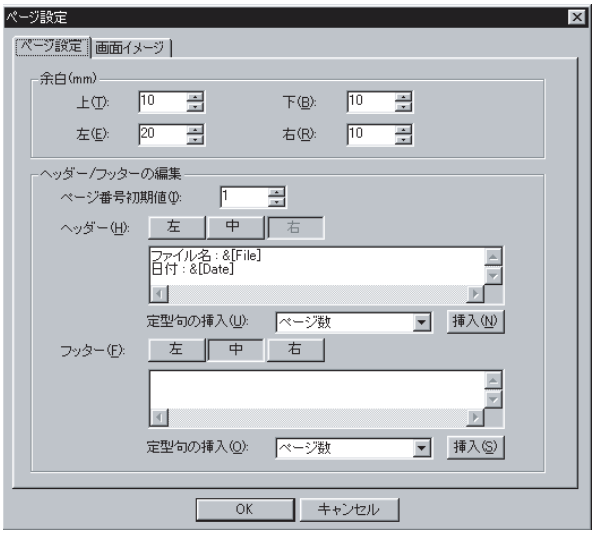
印刷プレビューの各アイコンについて説明します。



項　目	内　容	A	F
（印刷）	印刷を実行します。	○	○
（1 ページ）	ページ全体を表示します。	○	○
50% （ズーム）	表示するイメージを拡大／縮小します。	○	○
（前へ，次へ）	前のページ，次のページのイメージを表示します。	○	○
閉じる(C) （閉じる）	印刷プレビューを閉じます。	○	○

＊2 ページ設定

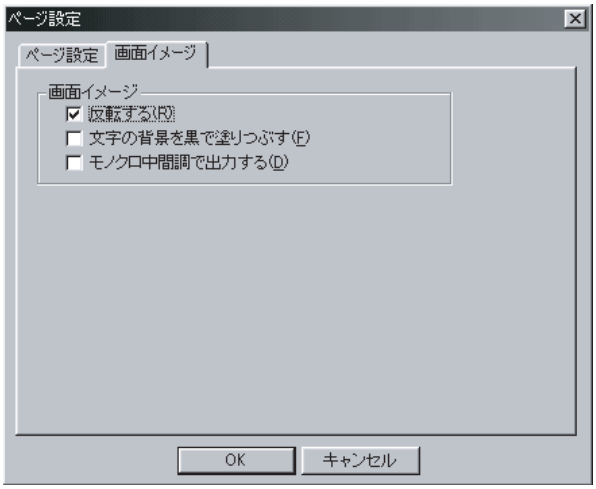
(1) ページ設定タブ



項　目	内　容	A	F
余白	上下左右の余白を mm 単位で設定します (0mm ～ 100mm)	○	○
ページ番号初期値	ページ番号を印刷する場合の初期値を指定します。	○	○
表示位置	ヘッダー／フッターは各表示位置 (左 , 中 , 右) ごとに登録できます。 文字登録されている表示位置ボタンは，紫文字で表示されます。	○	○
ヘッダー／フッター編集テキストボックス	印刷するヘッダー／フッターの入力または編集をします。 ヘッダー／フッターにはコメントや定型句が入力できます。 (ヘッダー／フッターの最大行数は 2 行)	○	○
定型句の挿入	選択した定型句をヘッダー／フッターに挿入します。 コンボボックスで定型句を選択し，挿入ボタンで挿入してください。 定型句は，パソコンのキーボードからも入力できます。	○	○

定型句	キーボード入力
ページ数	&[Page]
日付	&[Date]
時刻	&[Time]
GOT タイプ	&[GOT]
PC タイプ	&[Controller]
プロジェクトタイトル	&[Project]
ファイル名	&[File]

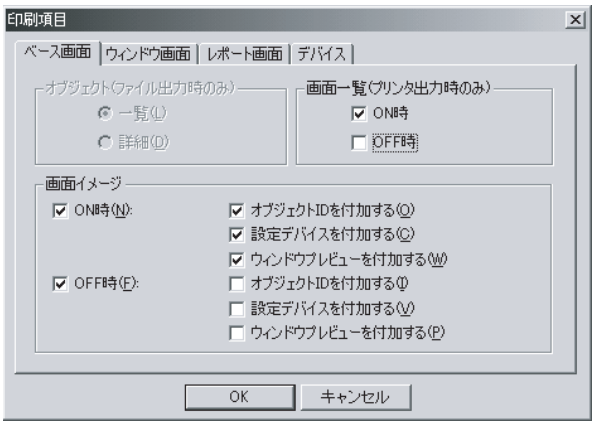
(2) 画面イメージタブ



項　目	内　容	A	F
反転する	チェックすると，画面イメージの白黒を反転して出力します。	○	○
文字の背景を黒で塗りつぶす	文字部分の背景色を黒にして出力します。	○	○
モノクロ中間調で出力する	画面イメージをモノクロにして，中間色の階調を付けて出力します。	○	○

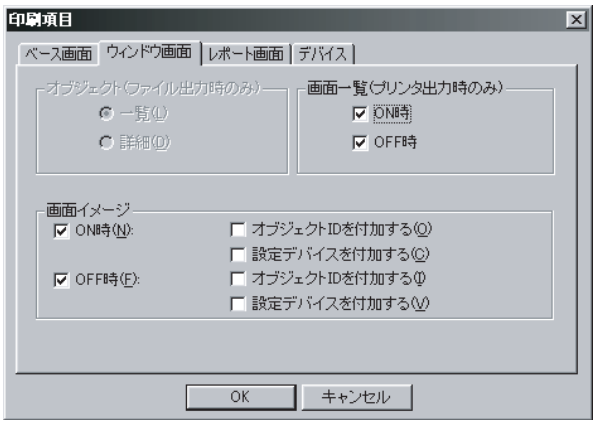
＊3 詳細

(1) ベース画面タブ



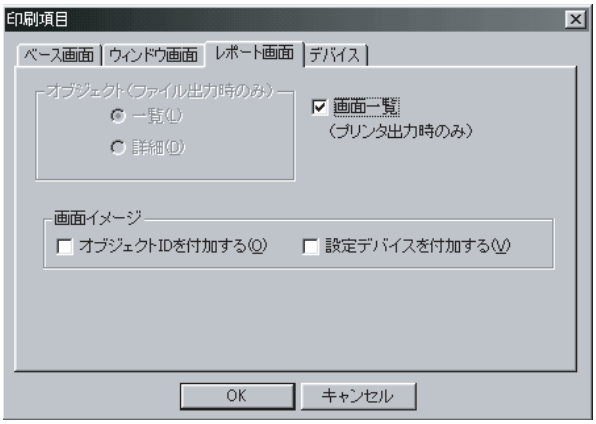
項　目		内　容	A	F
オブジェクト （ファイル出力時のみ）		画面設定情報チェック時に出力する，オブジェクト設定の出力方法（一覧／詳細）を選択します。 ファイルへ出力時のみ選択可能です。（プリンタ出力時は一覧で固定です。）	○	○
画面一覧		画面一覧に出力するイメージ（ON 時／ OFF 時）を設定します。 両方チェックすると，ON 時と OFF 時のイメージを出力します。 両方チェックしないと，画面一覧を出力しません。	○	○
画面イメージ		画面イメージに出力するイメージ（ON 時／ OFF 時）を設定します。 両方チェックすると，ON 時と OFF 時のイメージを出力します。 両方チェックしないと，画面イメージを出力しません。 通常の画面イメージの他に，オブジェクト ID やデバイスを表示した出力もできます。	○	○
	オブジェクト ID を付加する	オブジェクト ID を表示した画面イメージを出力します。	○	○
	設定デバイスを付加する	デバイスを表示した画面イメージを出力します。	○	○
	ウィンドウプレビューを付加する	ウィンドウを表示した画面イメージを出力します。	○	○

(2) ウィンドウ画面タブ



項　目		内　容	A	F
オブジェクト （ファイル出力時のみ）		画面設定情報チェック時に出力する，オブジェクト設定の出力方法（一覧／詳細）を選択します。 ファイルへ出力時のみ選択可能です。（プリンタ出力時は一覧で固定です。）	○	○
画面一覧		画面一覧画面一覧に出力するイメージ（ON 時／ OFF 時）を設定します。 両方チェックすると，ON 時と OFF 時のイメージを出力します。	○	○
画面イメージ		画面イメージに出力するイメージ（ON 時／ OFF 時）を設定します。 両方チェックすると，ON 時と OFF 時のイメージを出力します。 通常の画面イメージの他に，オブジェクト ID やデバイスを表示した出力もできます。	○	○
	オブジェクト ID を付加する	オブジェクト ID を表示した画面イメージを出力します。	○	○
	設定デバイスを付加する	デバイスを表示した画面イメージを出力します。	○	○

(3) レポート画面タブ



項　目		内　容	A	F
オブジェクト （ファイル出力時のみ）		オブジェクトの設定の出力方法（一覧／詳細）を選択します。 ファイルへ出力時のみ選択可能です。（プリンタ印刷時は一覧で固定です。）	○	×
画面一覧		画面一覧を出力する場合にチェックします。 （ON 時のイメージで出力されます。）	○	×
画面イメージ		画面イメージを出力します。 通常の画面イメージの他に，オブジェクト ID やデバイスを表示した出力もできます。	○	×
	オブジェクト ID を付加する	オブジェクト ID を表示した画面イメージを出力します。	○	×
	設定デバイスを付加する	デバイスを表示した画面イメージを出力します。	○	×

(4) デバイスタブ



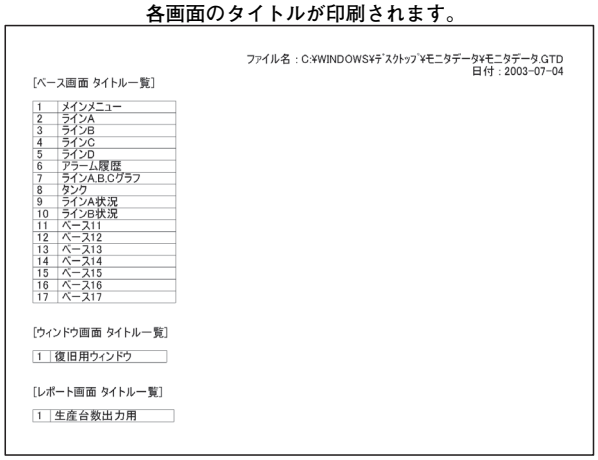
項　目	内　容	A	F
デバイス	デバイス一覧，デバイス詳細で印刷するデバイス名を選択します。	○	○
全選択	全てのデバイスを選択します。	○	○
選択解除	選択されているデバイスを解除します。	○	○

6.2 印字例

6.2.1 プリンタ出力時

タイトル一覧

各画面のタイトルが印刷されます。



ファイル名 : C:¥WINDOWS¥ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ¥モニタデータ¥モニタデータ.GTD
日付 : 2003-07-04

[ベース画面 タイトル一覧]

1	メインメニュー
2	ラインA
3	ラインB
4	ラインC
5	ラインD
6	アラーム履歴
7	ラインA,B,Cグラフ
8	タンク
9	ラインA状況
10	ラインB状況
11	ベース11
12	ベース12
13	ベース13
14	ベース14
15	ベース15
16	ベース16
17	ベース17

[ウィンドウ画面 タイトル一覧]

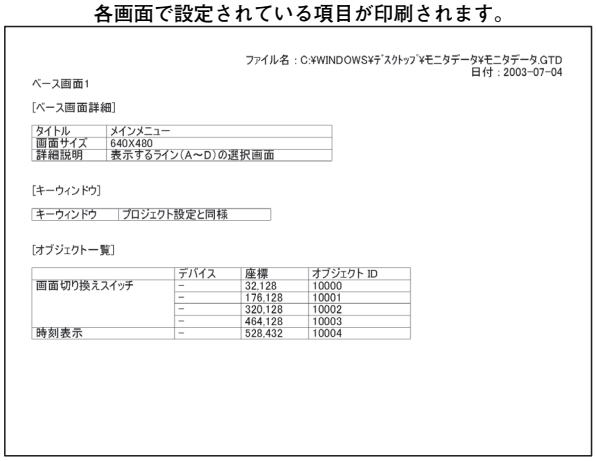
1	復旧用ウィンドウ

[レポート画面 タイトル一覧]

1	生産台数出力用

画面設定情報

各画面で設定されている項目が印刷されます。



ファイル名 : C:¥WINDOWS¥ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ¥モニタデータ¥モニタデータ.GTD
日付 : 2003-07-04

ベース画面1

[ベース画面詳細]

タイトル	メインメニュー
画面サイズ	640X480
詳細説明	表示するライン(A～D)の選択画面

[キーウィンドウ]

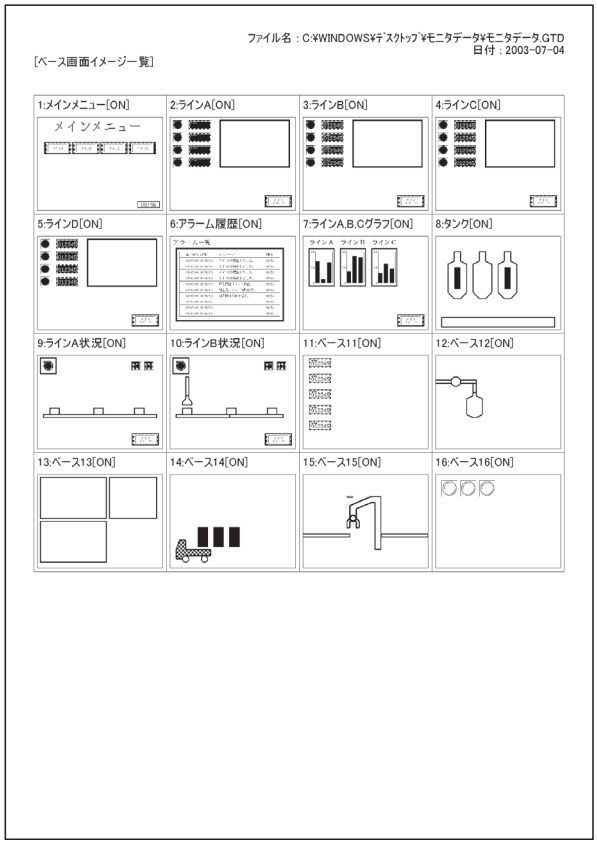
キーウィンドウ	プロジェクト設定と同様

[オブジェクト一覧]

	デバイス	座標	オブジェクト ID
画面切り換えスイッチ	-	32,128	10000
	-	176,128	10001
	-	320,128	10002
	-	464,128	10003
時刻表示	-	528,432	10004

画面一覧

作成した画面の一覧が印刷されます。



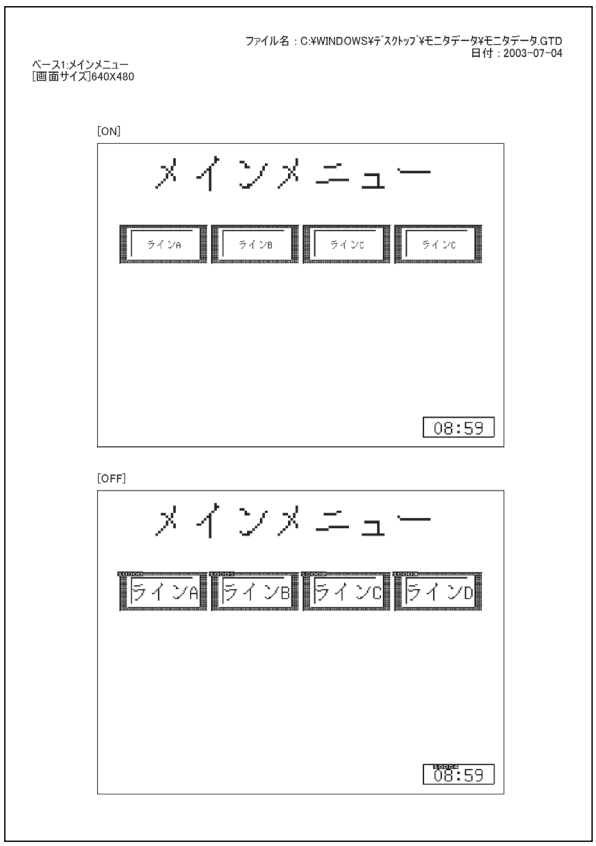
ファイル名 : C:¥WINDOWS¥ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ¥モニタデータ¥モニタデータ.GTD
日付 : 2003-07-04

[ベース画面イメージ一覧]

1:メインメニュー[ON] 2:ラインA[ON] 3:ラインB[ON] 4:ラインC[ON]
5:ラインD[ON] 6:アラーム履歴[ON] 7:ラインA,B,Cグラフ[ON] 8:タンク[ON]
9:ラインA状況[ON] 10:ラインB状況[ON] 11:ベース11[ON] 12:ベース12[ON]
13:ベース13[ON] 14:ベース14[ON] 15:ベース15[ON] 16:ベース16[ON]

画面イメージ

各画面のイメージが印刷されます。



ファイル名 : C:¥WINDOWS¥ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ¥モニタデータ¥モニタデータ.GTD
日付 : 2003-07-04

ベース1:メインメニュー
[画面サイズ]640X480

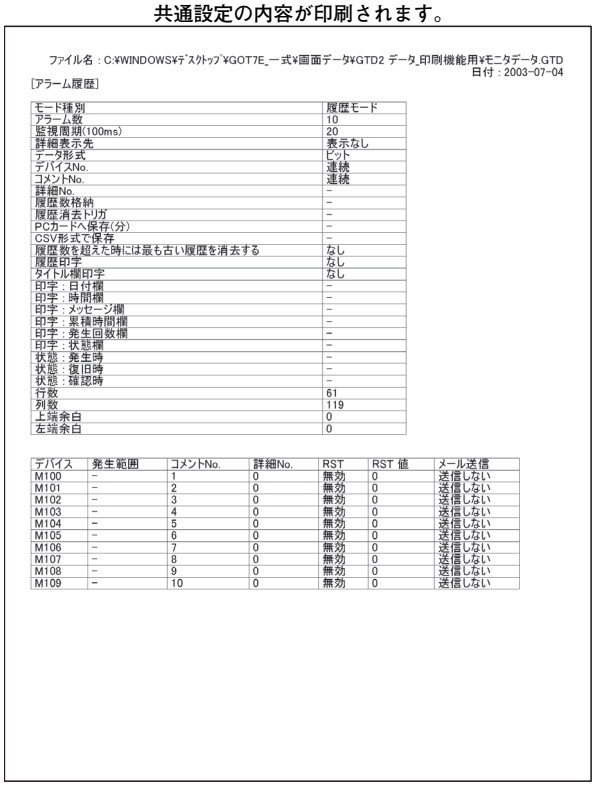
[ON]

[OFF]

＊1 画面イメージ一覧で表示される画面数は，1 ページあたり 16 画面 (4 × 4) 固定です。

共通設定

共通設定の内容が印刷されます。



ファイル名：C:¥WINDOWS¥ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ¥GOT7E_一式¥画面データ¥GTD2 データ_印刷機能用¥モニタデータ.GTD
日付：2003-07-04

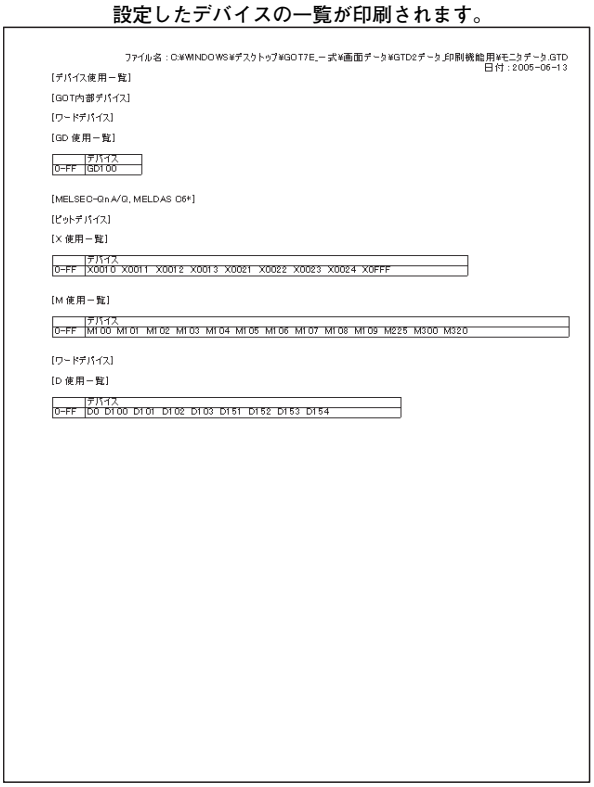
[アラーム履歴]

モード種別	履歴モード
アラーム数	10
監視周期(100ms)	20
詳細表示先	表示なし
データ形式	ビット
デバイスNo.	連続
コメントNo.	連続
詳細No.	–
履歴数格納	–
履歴消去トリガ	–
PCカードへ保存(分)	–
CSV形式で保存	–
履歴数を超えた時には最も古い履歴を消去する	なし
履歴印字	なし
タイトル欄印字	なし
印字：日付欄	–
印字：時間欄	–
印字：メッセージ欄	–
印字：累積時間欄	–
印字：発生回数欄	–
印字：状態欄	–
状態：発生時	–
状態：復旧時	–
状態：確認時	–
行数	61
列数	119
上端余白	0
左端余白	0

デバイス	発生範囲	コメントNo.	詳細No.	RST	RST 値	メール送信
M100	–	1	0	無効	0	送信しない
M101	–	2	0	無効	0	送信しない
M102	–	3	0	無効	0	送信しない
M103	–	4	0	無効	0	送信しない
M104	–	5	0	無効	0	送信しない
M105	–	6	0	無効	0	送信しない
M106	–	7	0	無効	0	送信しない
M107	–	8	0	無効	0	送信しない
M108	–	9	0	無効	0	送信しない
M109	–	10	0	無効	0	送信しない

デバイス一覧

設定したデバイスの一覧が印刷されます。



ファイル名：C:¥WINDOWS¥ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ¥GOT7E_一式¥画面データ¥GTD2データ_印刷機能用¥モニタデータ.GTD
日付：2005-06-13

[デバイス使用一覧]

[GOT内部デバイス]

[ワードデバイス]

[GD 使用一覧]

	デバイス
0-FF	GD100

[MELSEC-Qn A/Q, MELDAS C6*]

[ビットデバイス]

[X 使用一覧]

	デバイス
0-FF	X0010 X0011 X0012 X0013 X0021 X0022 X0023 X0024 X0FFF

[M 使用一覧]

	デバイス
0-FF	M100 M101 M102 M103 M104 M105 M106 M107 M108 M109 M225 M300 M320

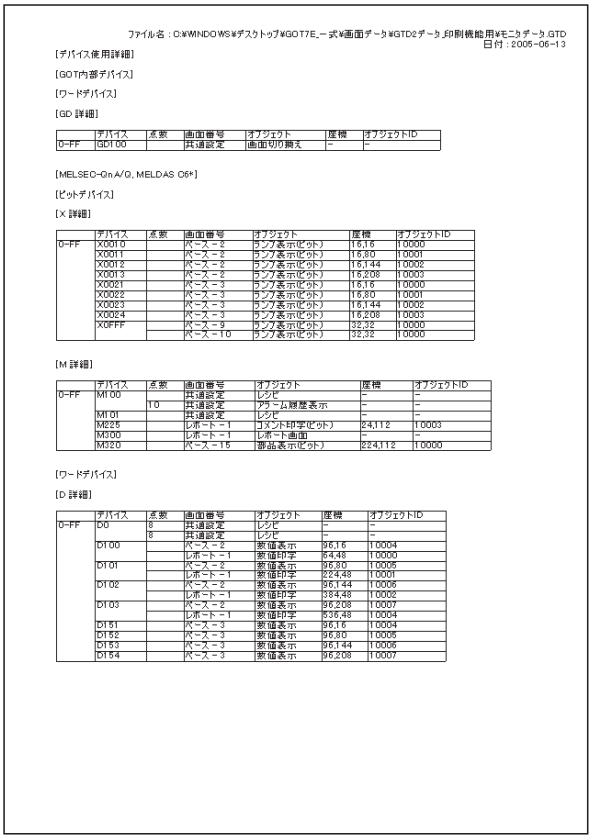
[ワードデバイス]

[D 使用一覧]

	デバイス
0-FF	D0 D100 D101 D102 D103 D151 D152 D153 D154

デバイス詳細

設定したデバイスの詳細情報が印刷されます。



ファイル名：C:¥WINDOWS¥ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ¥GOT7E_一式¥画面データ¥GTD2データ_印刷機能用¥モニタデータ.GTD
日付：2005-06-13

[デバイス使用詳細]

[GOT内部デバイス]

[ワードデバイス]

[GD 詳細]

	デバイス	点数	画面番号	オブジェクト	座標	オブジェクトID
0-FF	GD100		共通設定	画面切り換え	–	–

[MELSEC-Qn A/Q, MELDAS C6*]

[ビットデバイス]

[X 詳細]

	デバイス	点数	画面番号	オブジェクト	座標	オブジェクトID
0-FF	X0010		ベース－2	ランプ表示(ビット)	16,16	10000
	X0011		ベース－2	ランプ表示(ビット)	16,80	10001
	X0012		ベース－2	ランプ表示(ビット)	16,144	10002
	X0013		ベース－2	ランプ表示(ビット)	16,208	10003
	X0021		ベース－3	ランプ表示(ビット)	16,16	10000
	X0022		ベース－3	ランプ表示(ビット)	16,80	10001
	X0023		ベース－3	ランプ表示(ビット)	16,144	10002
	X0024		ベース－3	ランプ表示(ビット)	16,208	10003
	X0FFF		ベース－9	ランプ表示(ビット)	32,32	10000
			ベース－10	ランプ表示(ビット)	32,32	10000

[M 詳細]

	デバイス	点数	画面番号	オブジェクト	座標	オブジェクトID
0-FF	M100		共通設定	レシピ	–	–
		10	共通設定	アラーム履歴表示	–	–
	M101		共通設定	レシピ	–	–
	M225		レポート－1	コメント印字(ビット)	24,112	10003
	M300		レポート－1	レポート画面	–	–
	M320		ベース－15	部品表示(ビット)	224,112	10000

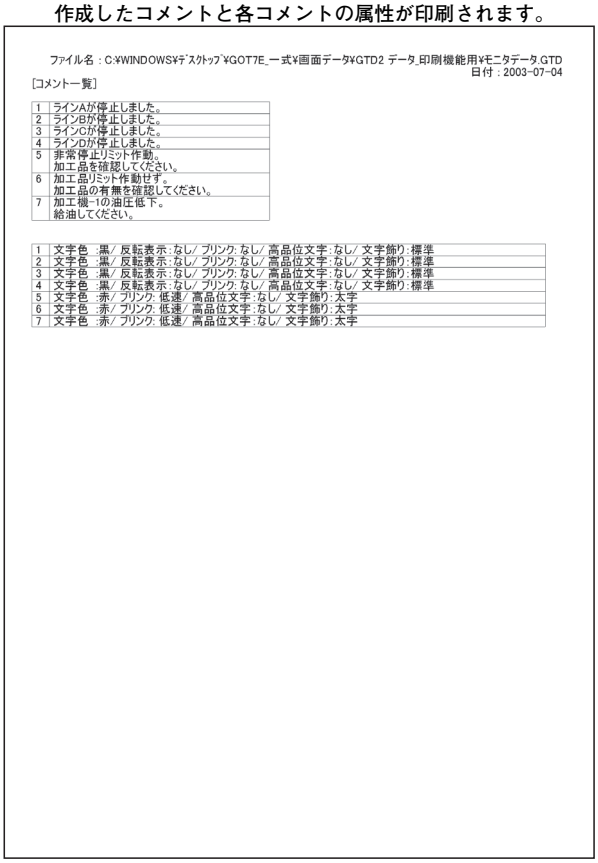
[ワードデバイス]

[D 詳細]

	デバイス	点数	画面番号	オブジェクト	座標	オブジェクトID
0-FF	D0	8	共通設定	レシピ	–	–
		8	共通設定	レシピ	–	–
	D100		ベース－2	数値表示	96,16	10004
			レポート－1	数値印字	64,48	10000
	D101		ベース－2	数値表示	96,80	10005
			レポート－1	数値印字	224,48	10001
	D102		ベース－2	数値表示	96,144	10006
			レポート－1	数値印字	384,48	10002
	D103		ベース－2	数値表示	96,208	10007
			レポート－1	数値印字	536,48	10004
	D151		ベース－3	数値表示	96,16	10004
	D152		ベース－3	数値表示	96,80	10005
	D153		ベース－3	数値表示	96,144	10006
	D154		ベース－3	数値表示	96,208	10007

コメント一覧

作成したコメントと各コメントの属性が印刷されます。



ファイル名：C:¥WINDOWS¥ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ¥GOT7E_一式¥画面データ¥GTD2 データ_印刷機能用¥モニタデータ.GTD
日付：2003-07-04

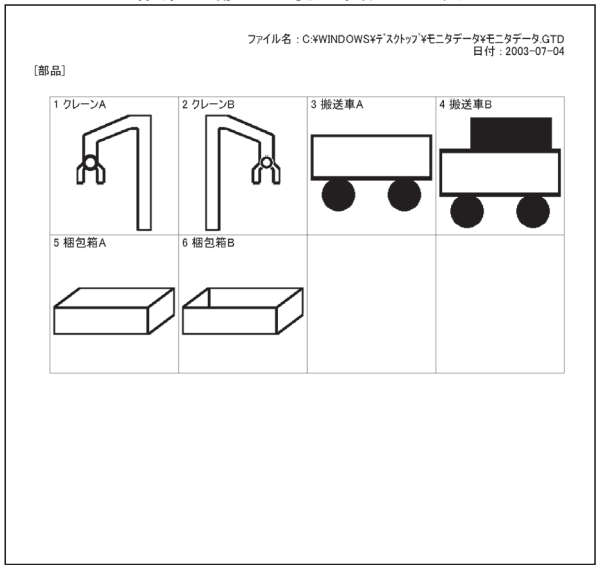
[コメント一覧]

1	ラインAが停止しました。
2	ラインBが停止しました。
3	ラインCが停止しました。
4	ラインDが停止しました。
5	非常停止リミット作動。 加工品を確認してください。
6	加工品リミット作動せず。 加工品の有無を確認してください。
7	加工機－1の油圧低下。 給油してください。

1	文字色:黒/ 反転表示:なし/ ブリンク:なし/ 高品位文字:なし/ 文字飾り:標準
2	文字色:黒/ 反転表示:なし/ ブリンク:なし/ 高品位文字:なし/ 文字飾り:標準
3	文字色:黒/ 反転表示:なし/ ブリンク:なし/ 高品位文字:なし/ 文字飾り:標準
4	文字色:黒/ 反転表示:なし/ ブリンク:なし/ 高品位文字:なし/ 文字飾り:標準
5	文字色:赤/ ブリンク:低速/ 高品位文字:なし/ 文字飾り:太字
6	文字色:赤/ ブリンク:低速/ 高品位文字:なし/ 文字飾り:太字
7	文字色:赤/ ブリンク:低速/ 高品位文字:なし/ 文字飾り:太字

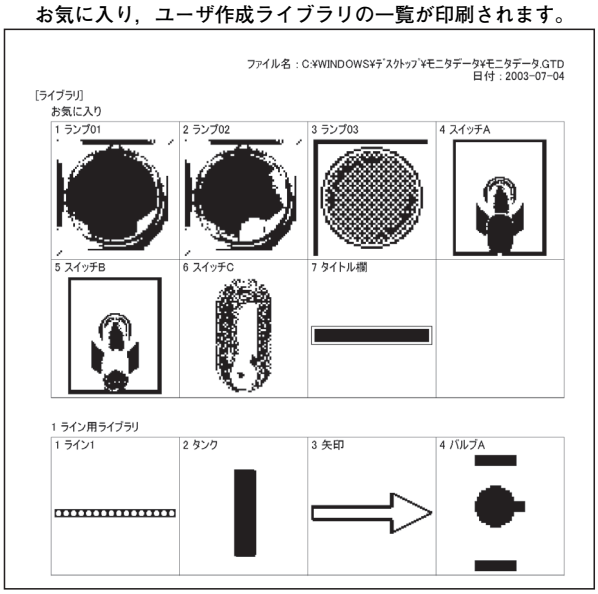
部品

作成した部品の一覧が印刷されます。



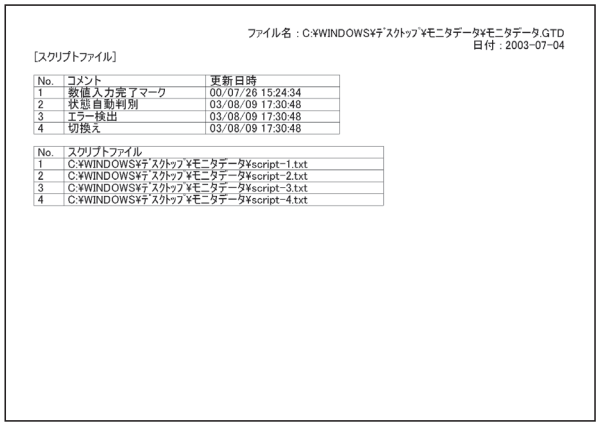
ライブラリ

お気に入り，ユーザ作成ライブラリの一覧が印刷されます。



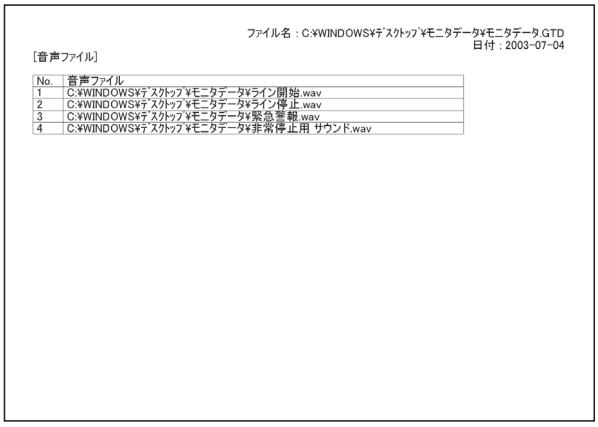
スクリプト

設定したスクリプトファイルの一覧が印刷されます。



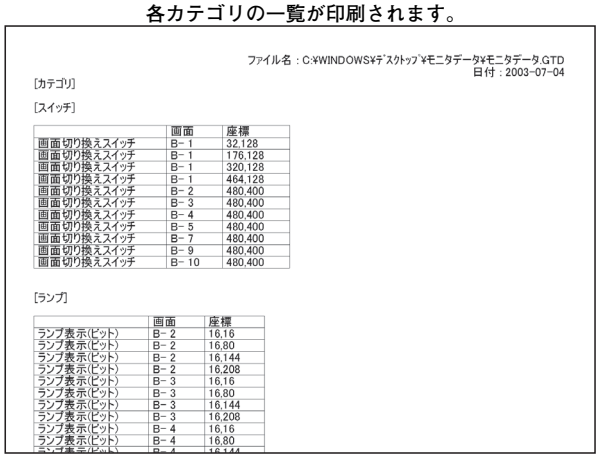
音声

設定した音声の一覧が印刷されます。



カテゴリ

各カテゴリの一覧が印刷されます。



6.2.2　ファイル出力時

1 出力されるファイル

ファイル出力時，指定したフォルダに下記のファイルが出力されます。

(1) イメージファイル（ には画面番号が入ります。）**

（a）ベース画面

ベース ON-**.BMP	ベース OFF-**.BMP
ベース ON オブジェクト ID-**.BMP	ベース OFF オブジェクト ID-**.BMP
ベース ON デバイス -**.BMP	ベース OFF デバイス -**.BMP

（b）ウィンドウ画面

ウィンドウ ON-**.BMP	ウィンドウ OFF-**.BMP
ウィンドウ ON オブジェクト ID-**.BMP	ウィンドウ OFF オブジェクト ID-**.BMP
ウィンドウ ON デバイス -**.BMP	ウィンドウ OFF デバイス -**.BMP

（c）レポート，部品，ライブラリ

レポート -**.BMP	部品 -**.BMP

ライブラリ -**-**.BMP（1 つ目の **：ライブラリ番号，2 つ目の **：テンプレート番号）

(2) テキストファイル

タイトル一覧 .CSV/TXT	画面設定情報 .CSV/TXT
共通設定 .CSV/TXT	デバイス一覧 .CSV/TXT
デバイス詳細 .CSV/TXT	コメント一覧 .CSV/TXT
部品 .CSV/TXT	ライブラリ .CSV/TXT
スクリプト .CSV/TXT	音声 .CSV/TXT
カテゴリ .CSV/TXT	

備　考

(1) CSV ファイルへ出力したファイルを開くと，開いたソフトウェアにより書式が変更され，正しく表示されない場合があります。
開いたソフトウェアの書式設定などで，調整してください。

(2) TXT ファイルへ出力したファイルを開くと，タブや空白の設定により文字が揃わない場合があります。
文字が揃わない場合は，タブや空白を追加／削除して，調整してください。

2 出力イメージ（CSV ファイル形式時）

出力イメージ（CSV ファイル形式時）を下記に示します。

タイトル一覧

各画面のタイトルが出力されます。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[タイトル一覧]							
2								
3		[ベース画面 タイトル一覧]						
4			1 メインメニュー					
5			2 ラインA					
6			3 ラインB					
7			4 ラインC					
8			5 ラインD					
9			6 アラーム履歴					
10			7 ラインA,Bグラフ					
11			8 タンク					
12			9 ラインA状況					
13			10 ラインB状況					
14			11 ベース11					
15			12 ベース12					
16			13 ベース13					
17			14 ベース14					

画面設定情報

各画面で設定した項目が出力されます。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[画面設定情報]							
2								
3	ベース画面1							
4								
5	[ベース画面詳細]							
6	タイトル	メインメニュー						
7	画面サイズ	640X480						
8	詳細説明	表示するライン(A~D)の選択画面						
9								
10								
11	[キーウィンドウ]							
12	キーウィンドウ	プロジェクト設定と同様						
13								
14								
15	[画面切り換えスイッチ]							
16	オブジェクトID	10000						
17	座標	32,128						

共通設定

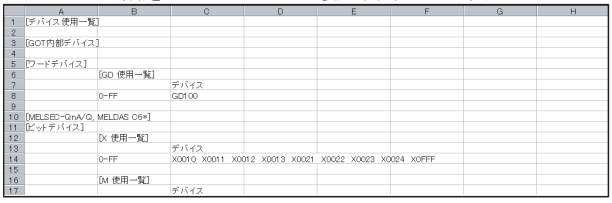
共通設定の内容が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[プロジェクト タイトル]							
2		–						
3								
4	[プロジェクト ID]							
5		428122						
6								
7	[作成者]							
8		–						
9								
10	[詳細説明]							
11		–						
12								
13	[GOT タイプ]							
14		A97*GOT/GT SoftGOT(640x480)						
15								
16	[PC タイプ]							
17		MELSEC-QnA/Q, MELDAS C6*						

デバイス一覧

設定したデバイスの一覧が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[デバイス 使用一覧]							
2								
3	[GOT内部デバイス]							
4								
5	[ワードデバイス]							
6		[GD 使用一覧]						
7			デバイス					
8		0-FF	GD100					
9								
10	[MELSEC-QnA/Q, MELDAS C6*]							
11	[ビットデバイス]							
12		[X 使用一覧]						
13			デバイス					
14		0-FF	X0010 X0011 X0012 X0013 X0021 X0022 X0023 X0024 X0FFF					
15								
16		[M 使用一覧]						
17			デバイス					

デバイス詳細

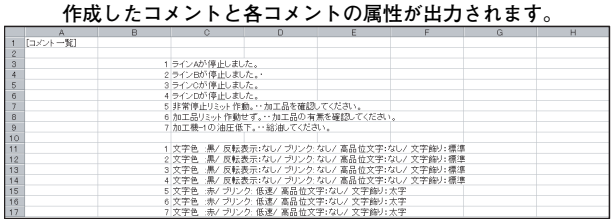
設定したデバイスの詳細情報が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[デバイス 使用詳細]							
2								
3	[GOT内部デバイス]							
4								
5	[ワードデバイス]							
6		[GD詳細]						
7			デバイス	点数	画面番号	オブジェクト	座標	オブジェクトID
8		0-FF	GD100		共通設定	画面切り換え	–	–
9								
10	[MELSEC-QnA/Q, MELDAS C6*]							
11	[ビットデバイス]							
12		[X詳細]						
13			デバイス	点数	画面番号	オブジェクト	座標	オブジェクトID
14		0-FF	X0010		ベース－2	ランプ表示(ビット)	16,16	10000
15			X0011		ベース－2	ランプ表示(ビット)	16,80	10001
16			X0012		ベース－2	ランプ表示(ビット)	16,144	10002
17			X0013		ベース－2	ランプ表示(ビット)	16,208	10003

コメント一覧

作成したコメントと各コメントの属性が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[コメント一覧]							
2								
3			1 ラインAが停止しました。					
4			2 ラインBが停止しました。					
5			3 ラインCが停止しました。					
6			4 ラインDが停止しました。					
7			5 非常停止リミット作動。‥加工品を確認してください。					
8			6 加工品リミット作動せず。‥加工品の有無を確認してください。					
9			7 加工機-1の油圧低下。‥給油してください。					
10								
11			1 文字色_黒/ 反転表示:なし/ ブリンク:なし/ 高品位文字:なし/ 文字線り:標準					
12			2 文字色_黒/ 反転表示:なし/ ブリンク:なし/ 高品位文字:なし/ 文字線り:標準					
13			3 文字色_黒/ 反転表示:なし/ ブリンク:なし/ 高品位文字:なし/ 文字線り:標準					
14			4 文字色_黒/ 反転表示:なし/ ブリンク:なし/ 高品位文字:なし/ 文字線り:標準					
15			5 文字色_赤/ ブリンク:低速/ 高品位文字:なし/ 文字線り:太字					
16			6 文字色_赤/ ブリンク:低速/ 高品位文字:なし/ 文字線り:太字					
17			7 文字色_赤/ ブリンク:低速/ 高品位文字:なし/ 文字線り:太字					

部品

登録した部品の一覧が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[部品]							
2								
3		1 クレーンA						
4		2 クレーンB						
5		3 搬送車A						
6		4 搬送車B						
7		5 梱包箱A						
8		6 梱包箱B						
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								

ライブラリ

登録したライブラリの一覧が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[ライブラリ]							
2								
3	お気に入り							
4		1 ランプ01						
5		2 ランプ02						
6		3 ランプ03						
7		4 スイッチA						
8		5 スイッチB						
9		6 スイッチC						
10		7 タイトル欄						
11	1 ライン用ライブラリ							
12		1 ライン1						
13		2 タンク						
14		3 矢印						
15		4 バルブA						
16		5 バルブB						
17		6 製品A						

スクリプト

設定したスクリプトファイルの一覧が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[スクリプト 情報]							
2								
3		[スクリプト ファイル]						
4		No.	コメント	更新日時	スクリプト ファイル			
5			1 数値入力完了マー	2000/7/26 15:24	C:¥WINDOWS¥デスクトップ¥モニタデータ¥script-1.txt			
6			2 状態自動判別	2003/8/9 17:30	C:¥WINDOWS¥デスクトップ¥モニタデータ¥script-2.txt			
7			3 エラー検出	2003/8/9 17:30	C:¥WINDOWS¥デスクトップ¥モニタデータ¥script-3.txt			
8			4 切換え	2003/8/9 17:30	C:¥WINDOWS¥デスクトップ¥モニタデータ¥script-4.txt			
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								

音声

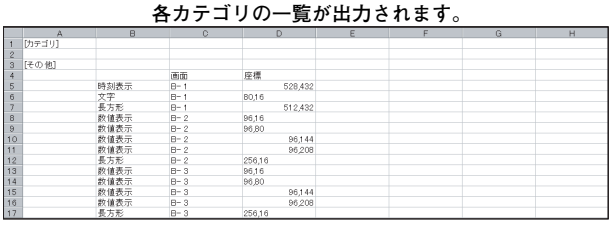
登録した音声の一覧が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[音声ファイル]							
2								
3		No.	音声ファイル					
4			1 C:¥WINDOWS¥デスクトップ¥モニタデータ¥ライン開始.wav					
5			2 C:¥WINDOWS¥デスクトップ¥モニタデータ¥ライン停止.wav					
6			3 C:¥WINDOWS¥デスクトップ¥モニタデータ¥緊急警報.wav					
7			4 C:¥WINDOWS¥デスクトップ¥モニタデータ¥非常停止用 サウンド.wav					
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								

カテゴリ

各カテゴリの一覧が出力されます。



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[カテゴリ]							
2								
3	[その 他]							
4			画面	座標				
5		時刻表示	B-1	528,432				
6		文字	B-1	80,16				
7		長方形	B-1	512,432				
8		数値表示	B-2	96,16				
9		数値表示	B-2	96,80				
10		数値表示	B-2	96,144				
11		数値表示	B-2	96,208				
12		長方形	B-2	256,16				
13		数値表示	B-3	96,16				
14		数値表示	B-3	96,80				
15		数値表示	B-3	96,144				
16		数値表示	B-3	96,208				
17		長方形	B-3	256,16				

7章　ライブラリを活用する

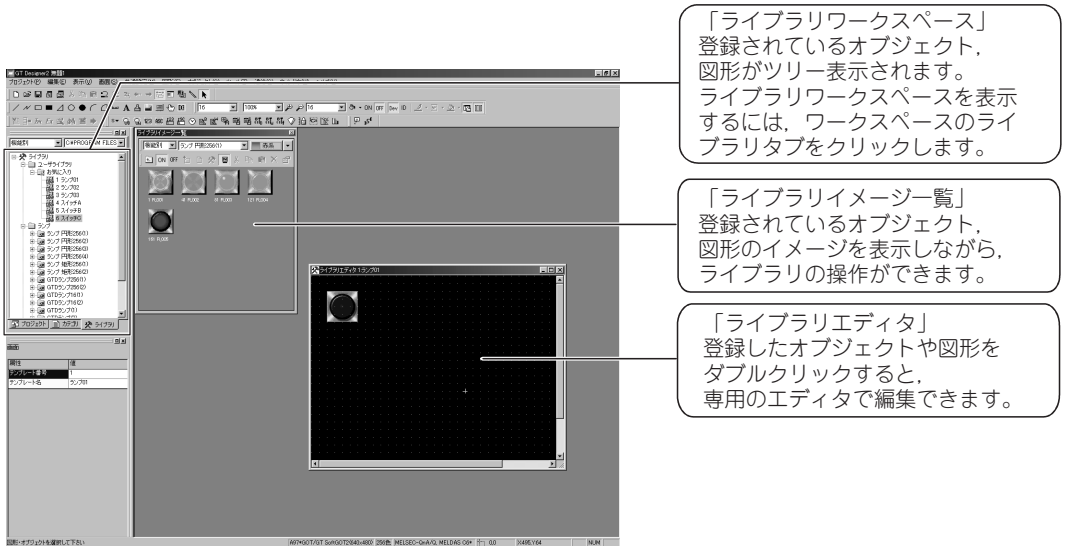
ユーザが作成した図形やオブジェクトをライブラリとして登録できます。
登録した図形やオブジェクトは，簡単に画面上に貼付けできます。

7.1　ライブラリとは？

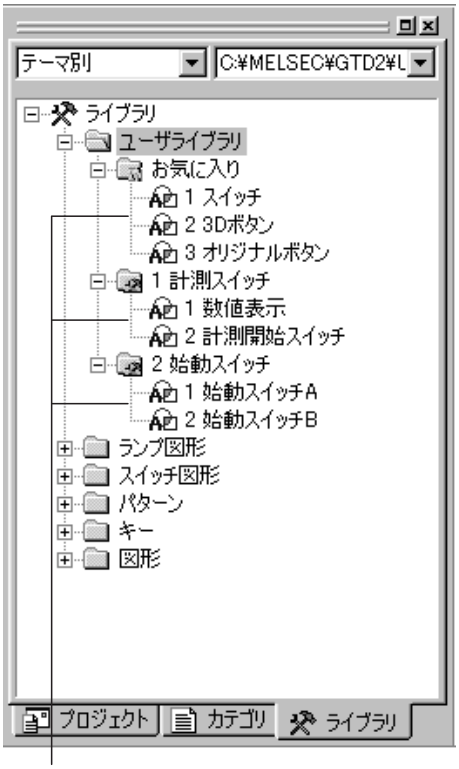
7.1.1　ライブラリを使用する前に知っておきたいこと

1 ライブラリで使用する画面について

ライブラリでは，以下の画面で登録・読出しなどの操作を行います。



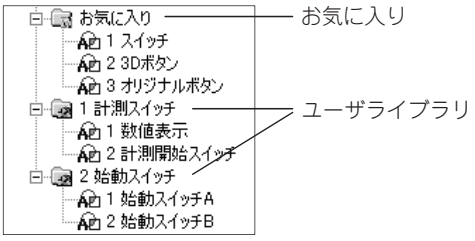
2 ライブラリの種類について



テンプレート
ライブラリに登録された図形，オブジェクトは，テンプレートとして登録されます。
テンプレートは，いずれかのライブラリ下に登録されます。

(1) ユーザが作成できるライブラリ

ユーザが作成したオブジェクトや図形を登録できます。



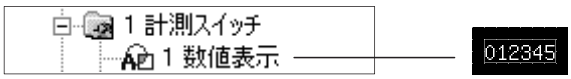
(a) お気に入り

「お気に入り」として登録されたオブジェクト／図形は，「お気に入り」ツールバーに登録されます。
よく使用するオブジェクト／図形は，お気に入りツールバーに登録しておくと便利です。



(b) ユーザライブラリ

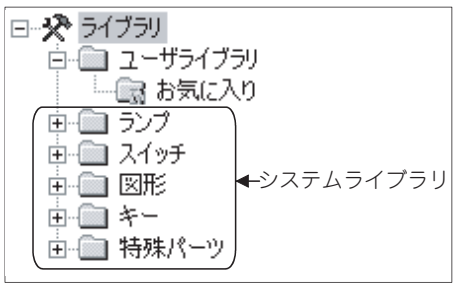
ユーザが作成したオブジェクト／図形を登録するライブラリです。
種類ごとにフォルダを分けておくと便利です。



ユーザが作成したオブジェクトや図形が登録される

(2) システムライブラリ

GT Designer2 が提供するライブラリ（ユーザ変更不可）が登録されています。
あらかじめ用意されているテンプレートを読み出して画面に配置することで，ランプやスイッチの設定が容易に行えます。
システムライブラリに含まれるライブラリ／テンプレートの登録，削除，属性の変更はできません。

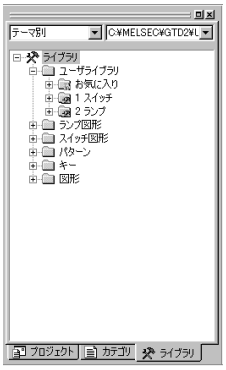


3 登録できるテンプレート数について

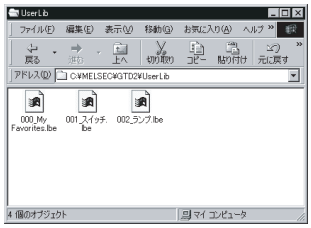
ユーザ作成ライブラリはお気に入りを除いて最大 250 個作成でき，1 ライブラリには最大 200 個のテンプレートを登録できます。

4 ライブラリファイルの構成

「お気に入り」を含む各「ユーザライブラリ」をそれぞれ ***.lbe として「User Lib」フォルダ内に格納されます。



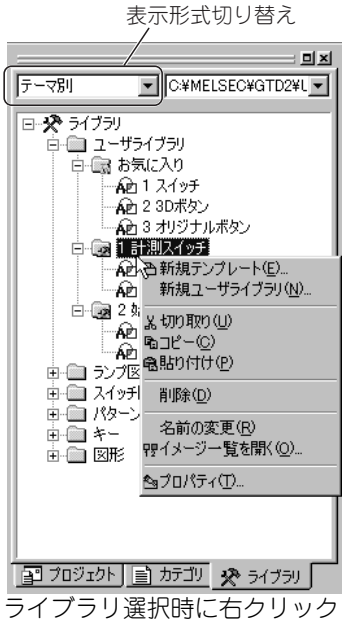
Windows 上での表示



7.1.2　ライブラリの基本操作

1 ライブラリワークスペースの基本操作

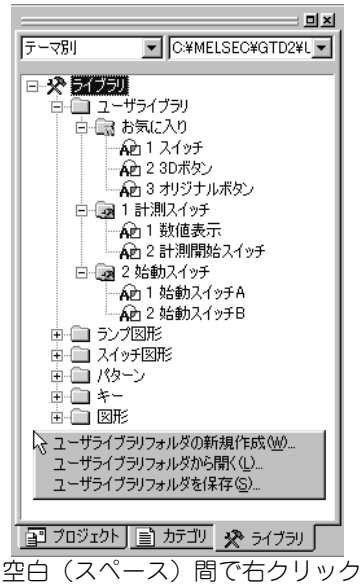
操作を行う対象を選択して，右クリックして設定項目を選択します。
選択する対象によって，下記のように表示される項目が異なります。



ライブラリ選択時に右クリック



テンプレート選択時に右クリック

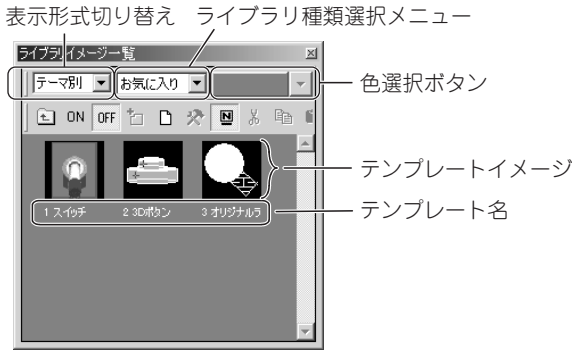


空白（スペース）間で右クリック

項　目	内　容	A	F
表示形式切り替え	ツリー構造の表示形式をテーマ別，機能別より選択して切り替えます。	○	○
新規テンプレート	お気に入り，ユーザ作成ライブラリに，新規テンプレートを追加します。	○	○
新規ユーザライブラリ	ユーザ作成ライブラリに，新規ライブラリを追加します。	○	○
編集	登録したテンプレートをライブリエディタで編集／修正します。	○	○
切り取り	登録したライブラリ／テンプレートを切り取ります。	○	○
コピー	登録したライブラリ／テンプレートをコピーします。	○	○
貼り付け	切り取ったライブラリ／テンプレートを新規ライブラリ／テンプレートに貼り付けます。	○	○
削除	登録したライブラリ／テンプレートを削除します。	○	○
名前の変更	登録したライブラリ／テンプレートの名前を変更します。	○	○
イメージ一覧を開く	[ライブラリイメージ一覧] 画面でテンプレートのイメージを表示します。	○	○
プロパティ	登録したライブラリ／テンプレートの“番号”と“名前”を変更します。	○	○
ユーザライブラリフォルダの新規作成	指定されたパスにユーザライブラリフォルダを新規作成します。	○	○
ユーザライブラリフォルダから開く	指定されたパスのフォルダ内からユーザライブラリファイルを検索して，存在した場合はそのユーザライブラリを開きます。	○	○
ユーザライブラリフォルダを保存	指定されたユーザライブラリフォルダ保存先に現在のライブラリワークスペースに表示されているユーザライブラリフォルダ以下を保存します。	○	○
ユーザライブラリのインポート	現在編集しているライブラリデータ（お気に入り，ユーザ作成ライブラリ）とは別のライブラリファイルをインポートします。	○	○

2 ライブラリイメージ一覧ダイアログボックスの基本操作

【表示】→【ライブラリ】→【ユーザライブラリ】／【システムライブラリ】メニューを選択すると，ライブラリイメージ一覧が表示されます。

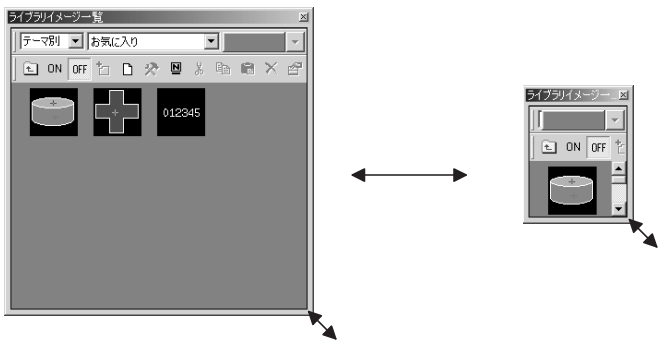


項　目	内　容	A	F
表示形式切り替え	ツリー構造の表示形式をテーマ別，機能別より選択して切り替えます。	○	○
色選択ボタン	選択した色で形が違う図形の一覧を表示します。	○	○
ライブラリ種類選択メニュー	表示するライブラリの種類を切り替えます。	○	○
（登録）	作画画面上で選択しているオブジェクト・図形を，ライブラリに登録します。	○	○
（新規作成）	テンプレートを新規に作成します。	○	○
（編集）	登録したテンプレートの内容を，ライブラリエディタで編集します。	○	○
（名前）	テンプレート名を表示／非表示します。	○	○
（切り取り）	選択したテンプレートを切取ります。	○	○
（コピー）	選択したテンプレートをコピーします。	○	○
（貼り付け）	コピー ボタンでコピーしたテンプレートを貼り付けます。	○	○
（削除）	選択したテンプレートを削除します。	○	○
（プロパティ）	テンプレートのプロパティを表示します。	○	○
（レベルアップ）	ライブラリイメージ一覧に表示しているライブラリのツリー構造で階層を切り替えます。	○	○

Hint!

ダイアログボックスの表示について

ライブラリイメージ一覧のダイアログボックスの大きさがマウスによって調整できます。

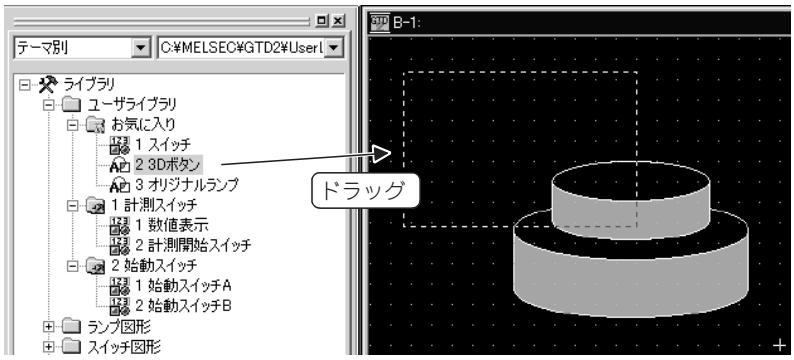


7.2 ライブラリからオブジェクト，図形を貼り付ける

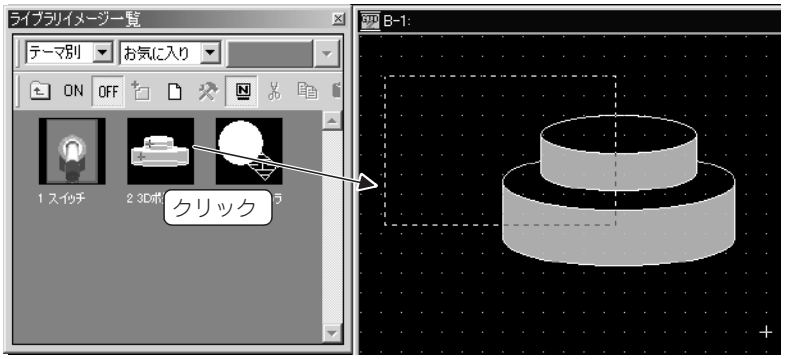
ライブラリに登録されているオブジェクト，図形を画面に貼り付けます。

1 貼り付けたいテンプレートを選択し，作画画面に貼り付けます。

(1) ライブラリワークスペースから貼り付ける場合



(2) ライブラリイメージ一覧から貼り付ける場合



Hint! **お気に入りライブラリ読み出しについて**

お気に入りライブラリに登録したオブジェクトや図形は，お気に入りツールバーから読み出すこともできます。

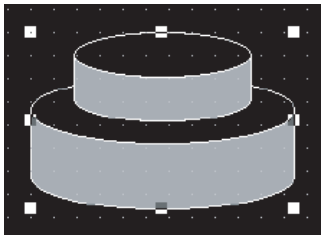


7.3 オリジナルのライブラリを作成する

7.3.1 オブジェクトや図形をライブラリに登録する

お気に入りやユーザ作成ライブラリに，オブジェクトや図形を登録します。

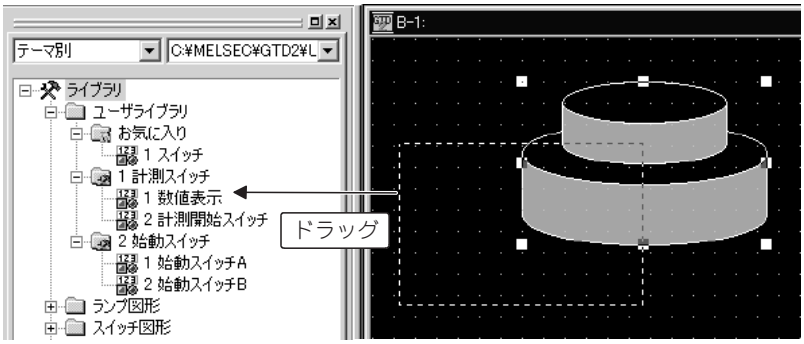
1 登録するオブジェクト／図形を選択します。



2 それぞれ以下の操作を行います。

(1) ライブラリワークスペースを使用する場合

登録するオブジェクト，図形をワークスペース内にドラッグします。

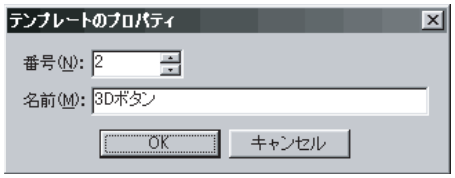


(2) ライブラリイメージ一覧を使用する場合

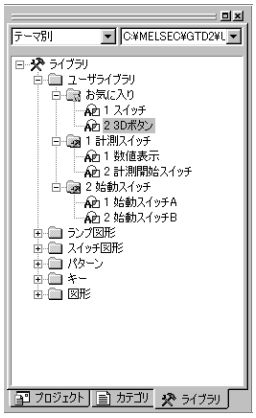
（登録）ボタンをクリックします。

3 テンプレートの作成ダイアログボックスが表示されます。

登録するテンプレートの番号と名前を入力し，OK ボタンをクリックします。



4 登録が完了します。

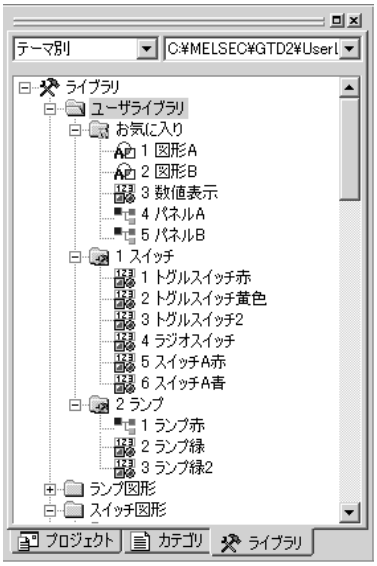


ライブラリワークスペース



ライブラリイメージ一覧

Point **ライブラリワークスペース上のアイコン表示でオブジェクトを含むテンプレートと含まないテンプレートの認識ができます。**



1 …GT Designer2 Version 2.07H より前の GT Designer2 で作成されたユーザライブラリです。

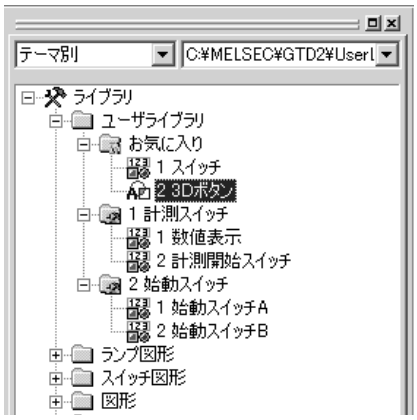
2 …オブジェクトを含むユーザライブラリです。

3 …オブジェクトを含まないユーザライブラリです。

7.3.2　登録したライブラリ／テンプレートをコピーする

ユーザ作成ライブラリや登録したテンプレートをコピーします。

1 コピーするユーザ作成ライブラリ／テンプレートを選択します。



ライブラリワークスペース



ライブラリイメージ一覧

2 それぞれ以下の操作を行います。

(1)　ライブラリワークスペースでコピーする場合

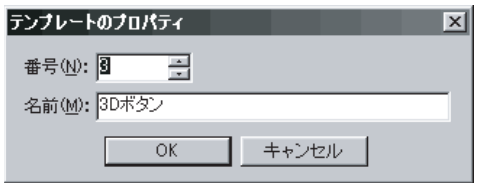
右クリックして，【コピー】メニューを選択します。
再び，右クリックして，【貼り付け】メニューを選択します。

(2)　ライブラリイメージ一覧でコピーする場合

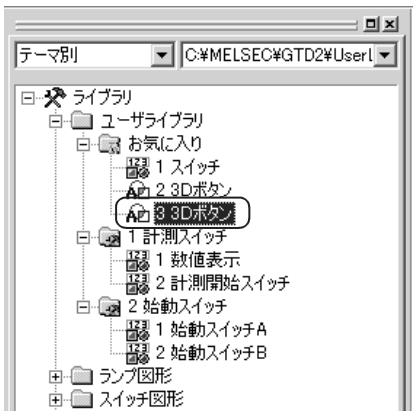
（コピー）をクリックします。

続けて（貼り付け）をクリックします。

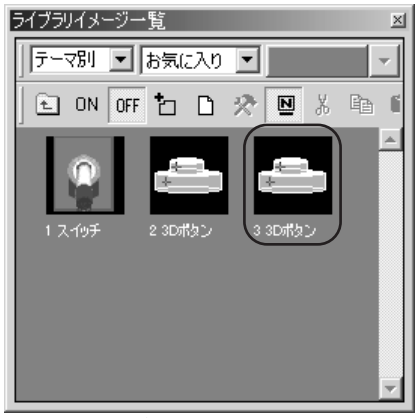
3 画面の作成／テンプレートの作成ダイアログボックスが表示されます。
コピー先のユーザ作成ライブラリ／テンプレート番号，ライブラリ／テンプレート名を設定し，OKボタンをクリックします。



4 選択したユーザ作成ライブラリ／テンプレートがコピーされます。



ライブラリワークスペース

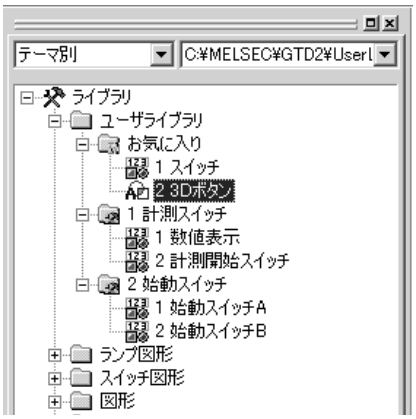


ライブラリイメージ一覧

7.3.3　登録したライブラリ／テンプレートを削除する

ユーザ作成ライブラリや登録したテンプレートを削除します。

1 削除するユーザ作成ライブラリ／テンプレートを選択します。



ライブラリワークスペース



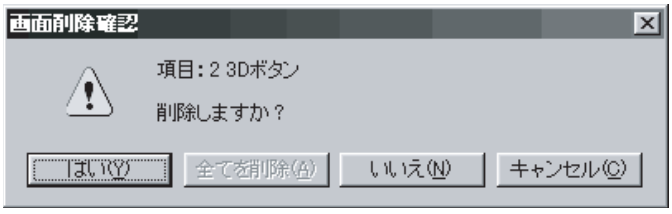
ライブラリイメージ一覧

2 それぞれ以下の操作を行います。

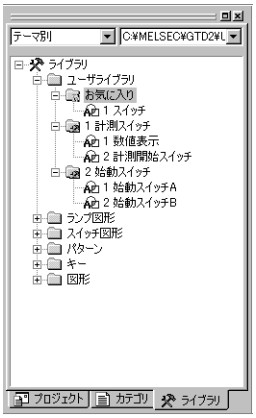
(1)　ライブラリワークスペースで削除する場合
右クリックして，【削除】メニューを選択します。

(2)　ライブラリイメージ一覧で削除する場合
(削除）ボタンをクリックする。

3 画面削除確認ダイアログボックスが表示されます。
はいボタンをクリックします。



4 選択したユーザ作成ライブラリ／テンプレートが削除されます。



ライブラリワークスペース



ライブラリイメージ一覧

Point

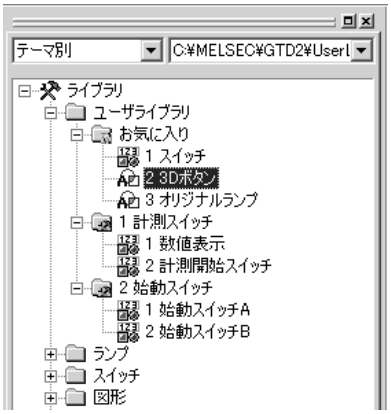
ユーザ作成ライブラリの削除について

ユーザ作成ライブラリを削除すると，そのライブラリに登録されているテンプレートもすべて削除されるので，注意してください。

7.3.4　登録したオブジェクト，図形を編集する

お気に入りやユーザ作成ライブラリに登録したオブジェクト，図形を編集します。

1 編集するテンプレートを選択します。



ライブラリワークスペース



ライブラリイメージ一覧

2 それぞれ以下の操作を行います。

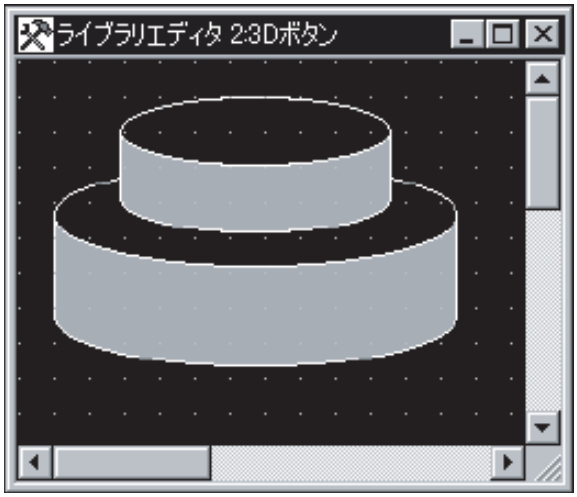
(1)　ライブラリワークスペースで編集する場合

右クリックして，【編集】メニューを選択します。
（テンプレートをダブルクリックでも可能）

(2)　ライブラリイメージ一覧で編集する場合

（ライブラリ編集）ボタンをクリックします。
（テンプレートをダブルクリックでも可能）

3 ライブラリエディタ画面が表示されますので，テンプレートを編集します。



4 テンプレート編集完了後，画面を閉じます。（画面右上の×ボタンをクリック）
ライブラリエディタ画面で編集した内容をキャンセルしたい場合は，ライブラリエディタ画面を閉じる前に，編集した操作を取り消してください。
☞ 8.2.4 項　元に戻す，やり直し

Hint! **操作を元に戻す，やり直し**

・元に戻す
直前に行った操作を取り消します。

- （元に戻す）をクリックします。

- 【編集】→【元に戻す】メニューを選択します。

・やり直し

直前の操作を （元に戻す）で取り消した操作を元に戻します。

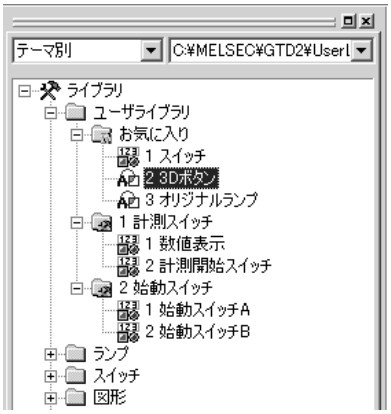
- （やり直し）をクリックします。

- 【編集】→【やり直し】メニューを選択します。

7.3.5　ライブラリのプロパティを変更する

ユーザ作成ライブラリや登録したテンプレートの番号，名前を変更します。

1 コピーするユーザ作成ライブラリ／テンプレートを選択します。



ライブラリワークスペース



ライブラリイメージ一覧

2 それぞれ以下の操作を行います。

(1)　ライブラリワークスペースで編集する場合

右クリックして，【プロパティ】メニューを選択します。

(2)　ライブラリイメージ一覧で編集する場合

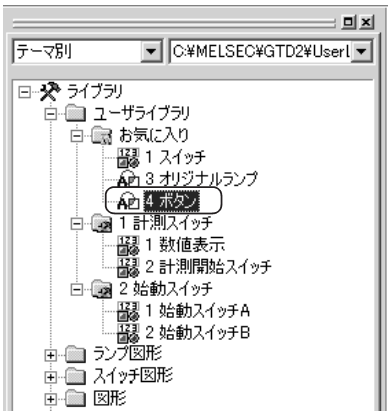
（プロパティ）ボタンをクリックします。

3 テンプレートの作成ダイアログボックスが表示されます。

変更するライブラリ／テンプレート番号，ライブラリ／テンプレート名を設定して OK ボタンをクリックします。



4 選択したユーザ作成ライブラリ／テンプレートのプロパティが変更されます。



ライブラリワークスペース



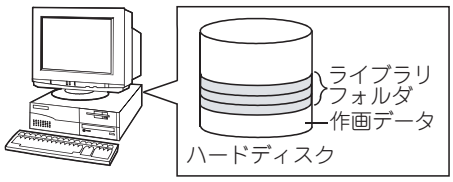
ライブラリイメージ一覧

7.3.6　ライブラリを保存する

ユーザが作成できるライブラリ（お気に入り，ユーザライブラリ）の内容を，編集中のライブラリとは別フォルダとして保存できます。
パソコンのハードディスクなどに複数のライブラリフォルダを保存して，作画時に複数のライブラリを使い分けることもできます。（☞ 7.3.7 項　ライブラリをファイルから開く）
また，フロッピーディスクなどに保存すれば複数のパソコンでライブラリを共有できます。
ライブラリを開く操作方法については，下記項目を参照してください。

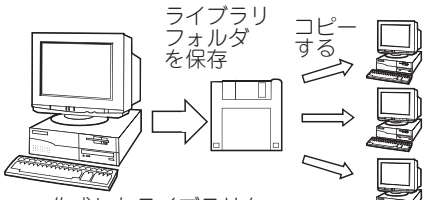
☞ 7.3.7 項　ライブラリをファイルから開く

（例 1）



パソコンのハードディスクに，
複数のライブラリフォルダを保存する

（例 2）



作成したライブラリを
複数のパソコンで共有する

Point

GOT-A900 シリーズと GOT-F900 シリーズ両方の作画をする場合

GOT-A900 シリーズと GOT-F900 シリーズのライブラリは，別々に作成してください。
同一のライブラリを，GOT-A900 シリーズと GOT-F900 シリーズの作画で使用した場合，ライブラリの上書き保存時に，設定が変更されてしまう場合があります。

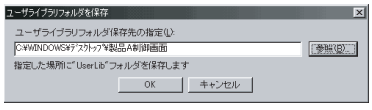
1　作成したライブラリを保存する

作成したライブラリを保存する方法を以下に示します。

1 「ライブラリ」を選択してマウスを右クリックし，【ユーザライブラリフォルダを保存】メニューをクリックします。



2 ライブラリの指定ダイアログボックスが表示されるので，ライブラリフォルダの保存先（フォルダ）を指定します。
ライブラリファイル名は固定されているため，複数のライブラリを保存したい場合は，ライブラリファイルごとにフォルダを作成してください。
保存先を指定後，[OK]ボタンをクリックします。



Point

複数のライブラリを保存したい場合

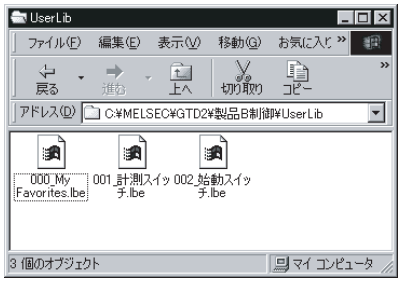
ライブラリフォルダ名は固定されているため，複数のライブラリを保存したい場合は，必ずライブラリフォルダごとにフォルダを作成してください。

3 指定したフォルダに User Lib フォルダを自動作成しその中にライブラリファイル (***.lbe) が保存されます。
このとき「お気に入り」は，000_My Favorites.lbe ファイルとして保存されます。
また，ユーザが作成したユーザライブラリは，ライブラリの番号と名前を元にファイル名が付けられます。

例．ユーザライブラリが 1abc の場合

1 abc →001_abc.lbe
番号 名前 ファイル名





Point

エクスプローラ上での「User Lib」フォルダ及びフォルダ内のファイル操作（追加，削除，名前の変更等）は行わないでください。

2 作成したライブラリとは別のライブラリを作成する

すでに作成しているライブラリとは別に，新規にライブラリフォルダを作成する方法を下記に示します。

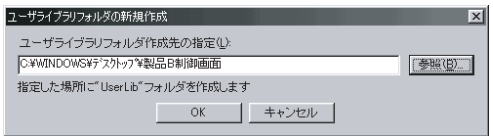
1 「ライブラリ」を選択してマウスを右クリックし，【ユーザライブラリフォルダの新規作成】メニューをクリックします。



2 現在編集中のライブラリ内容を保存するかどうかを確認するダイアログボックスが表示されます。
ライブラリの保存が必要な場合は[はい]ボタンをクリックします。



3 新規に作成するライブラリファイルの保存先（フォルダ）を指定します。
ライブラリファイル名は固定されているため，複数のライブラリを保存したい場合は，ライブラリファイルごとにフォルダを作成してください。
保存先を指定後，[OK]ボタンをクリックします。



Point

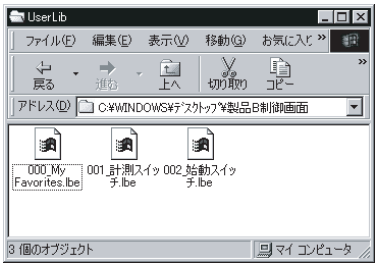
複数のライブラリを保存したい場合

ライブラリフォルダ名は固定されているため，複数のライブラリを保存したい場合は，必ずライブラリフォルダごとにフォルダを作成してください。

4 指定したフォルダに新規に User Lib フォルダを自動作成し，その中にライブラリファイル (***.lbe) が保存（作成）されます。



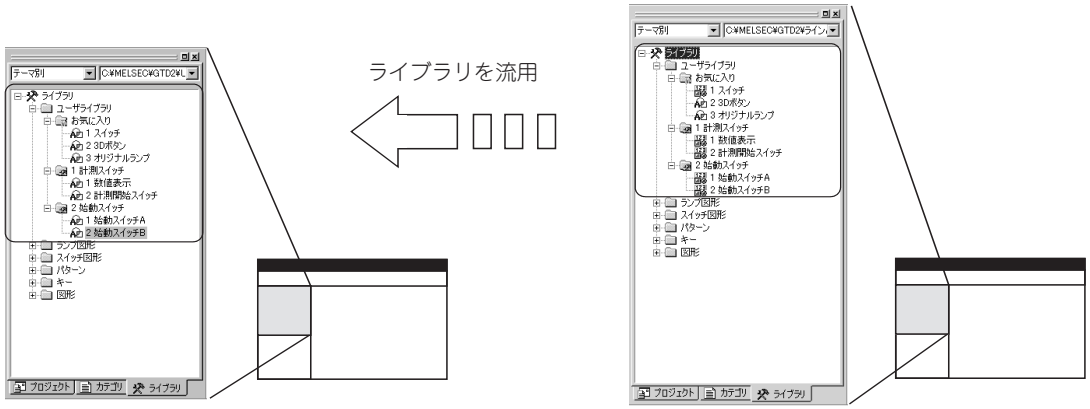
Windows 上での表示



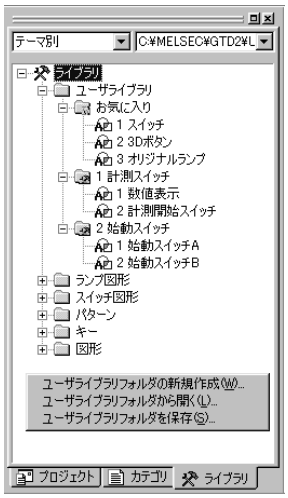
7.3.7　ライブラリをファイルから開く

指定したユーザライブラリフォルダを開き，お気に入り，ユーザ作成ライブラリの内容を変更できます。
他のパソコンで作成したユーザライブラリフォルダを開き，編集中のプロジェクトのライブラリとすることもできます。

（例）別のプロジェクトのライブラリ内容を，編集中のプロジェクトに読み出す



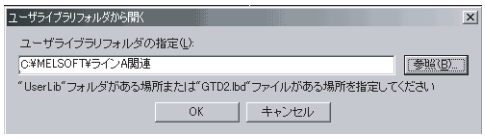
1 ライブラリワークスペース内で空白の場所を右クリックし，【ユーザライブラリフォルダから開く】メニューをクリックします。



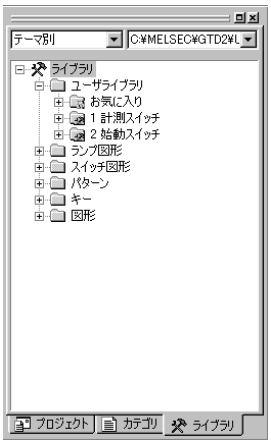
2 現在編集中のライブラリ内容を保存するかどうかを確認するダイアログボックスが表示されます。
はいまたは，いいえボタンをクリックします。



3 ライブラリの指定ダイアログボックスが表示されます。
読み出すユーザライブラリフォルダ（User Lib）の保存先フォルダ（1 階層上のフォルダ）を指定してOKボタンをクリックします。

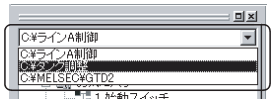


4 指定したフォルダ内にあるライブラリファイルのライブラリ内容（お気に入り，ユーザ作成ライブラリ）に表示が切り換わります。



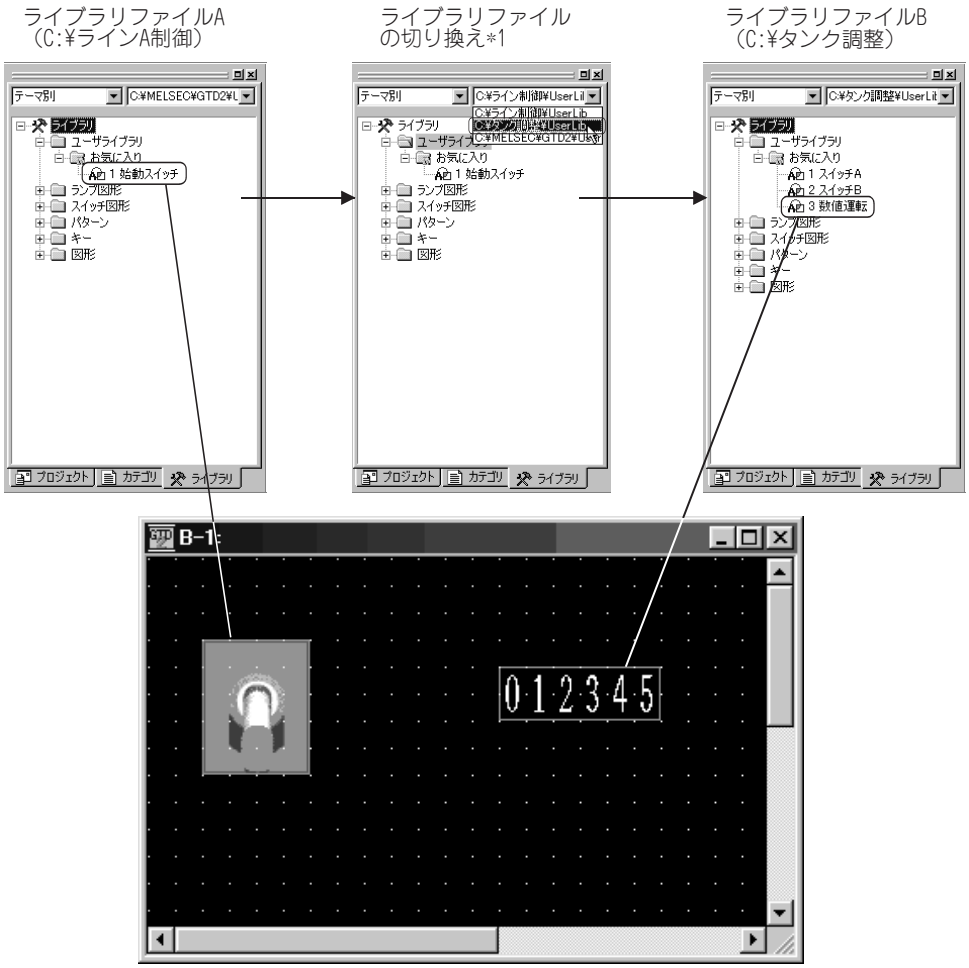
Hint! **複数のライブラリファイルを読み出してプロジェクトを作成する**

複数のライブラリフォルダを交互に読み出すことで，1 つのプロジェクトで複数のライブラリフォルダの内容を簡単に使用できます。



開いたライブラリファイルの保存先は，ライブラリワークスペース上部のリストボックスに表示されるので，複数のライブラリファイルを簡単に読み出しできます。

例） ライブラリファイル A のスイッチを使用後，ライブラリファイル B の数値表示を使用する



7.3.8 ユーザライブラリをインポートする

ライブラリワークスペースのコンテキストメニューから，編集中のライブラリとは別のライブラリをインポートできます。

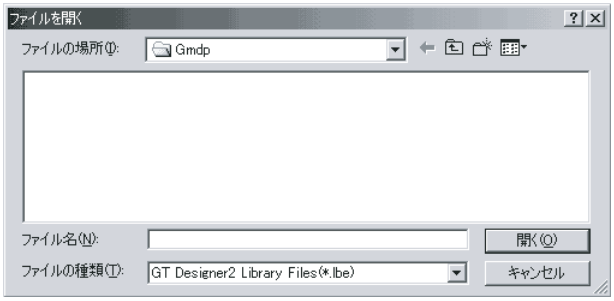
1 ユーザライブラリをインポートする

ユーザライブラリをインポートする方法を以下に示します。

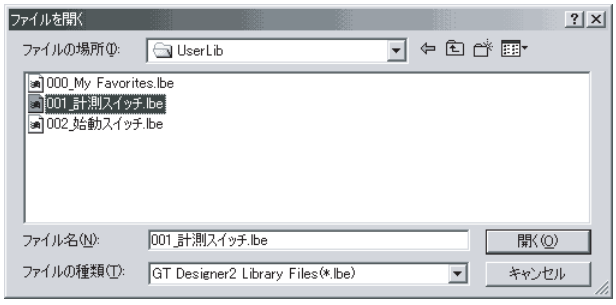
1 「ライブラリ」を選択してマウスを右クリックし【ユーザライブラリのインポート】メニューをクリックします。



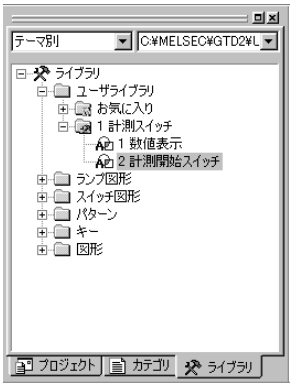
2 インポートするファイルの種類（GTD2.lbd または ***.lbe）を選択します。



3 インポートするファイルを選択して開くボタンをクリックします。



④ インポートしたファイルがユーザライブラリに追加されます。



※ファイルの種類が，***.lbe の場合
・複数選択が可能
・選択された ***.lbe ファイルは空きのあるライブラリ番号に自動的に割りつけて，ユーザライブラリに追加されます。
・「 000_My Favorites.lbe 」はテンプレート単位でインポートされます。

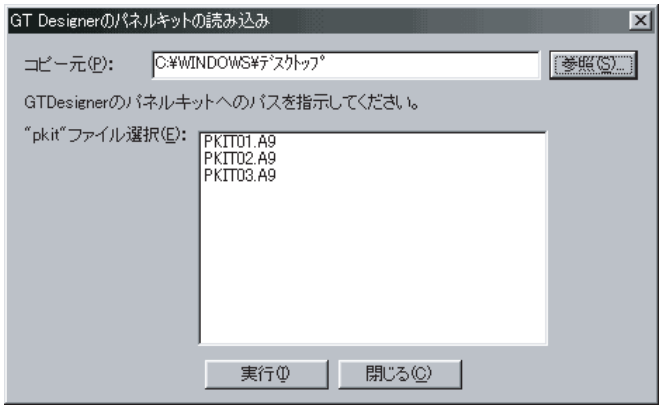
※ファイルの種類が，GTD2.lbd の場合
・選択された GTD2.lbd ファイルは空きのあるライブラリ番号に自動的に割り付けて，ユーザライブラリに追加されます。
・「お気に入り」はテンプレート単位でインポートされます。

7.4 GT Designer のパネルキットを流用する

GT Designer で作成したパネルキットを GT Designer2 のユーザライブラリに読み込んで使用できます。
GT Designer のパネルキットは，GT Designer2 のユーザライブラリに相当します。

1 【プロジェクト】→【GT Designer パネルキット読み込み】メニューを選択します。

2 GT Designer パネルキット読み込みダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。



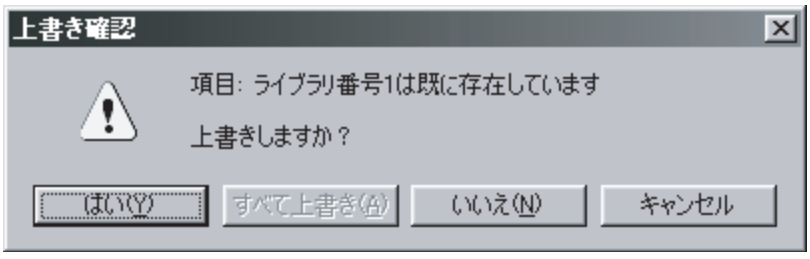
項　目	内　容	A	F
コピー元	GT Designer のパネルキットの保存先を指定します。	○	×
pkit ファイル選択	「コピー元」に存在する，パネルキットファイルが表示されます。 選択したパネルキットファイルを，GT Designer2 に読み込みます。	○	×

3 実行 ボタンをクリックすると，パネルキットの読込みを実行します。

Point

パネルキット番号とユーザライブラリ番号

パネルキット番号とユーザライブラリ番号は，同じ番号に読み込みするため，すでにユーザライブラリを作成されている場合は，下記のようなメッセージが表示されます。
上書きをしてもよい場合は，はいボタンをクリックしてください。
上書きしたくない場合は，いいえまたはキャンセルボタンをクリックしてください。ユーザライブラリの番号は，ユーザライブラリのプロパティで変更することができます。

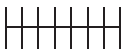


8章　描画・編集

8.1　図形を描画する

8.1.1　図形を描く

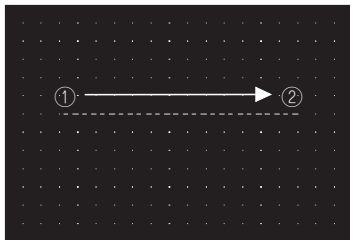
1 描画する図形ごとに，それぞれ下記のように操作を行います。

図形	描画例	操作	A	F
直線		・ (直線) ・ 【図形】→【直線】メニュー	○	○
連続直線		・ (連続直線) ・ 【図形】→【連続直線】メニュー	○	×
長方形	 	・ (長方形) ・ 【図形】→【長方形】メニュー ・ (長方形（塗りつぶし)) ・ 【図形】→【長方形】(塗りつぶし）メニュー	○	○
多角形		・ (多角形) ・ 【図形】→【多角形】メニュー	○	×
円 （楕円も含む (GOT-A900 シリーズのみ))	 	・ (円) ・ 【図形】→【円】メニュー ・ (円（塗りつぶし)) ・ 【図形】→【円（塗りつぶし)】メニュー	○	○
円弧 （楕円弧も含む）		・ (円弧) ・ 【図形】→【円弧】メニュー	○	×
扇		・ (扇) ・ 【図形】→【扇】メニュー	○	×
目盛り		・ (目盛り) ・ 【図形】→【目盛り】メニュー	○	×

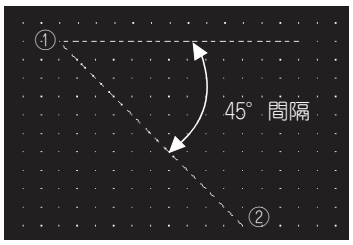
② 図形を描画します

(1) 直線の場合

始点（①）から終点（②）までドラッグしてマウスの左ボタンを離します。

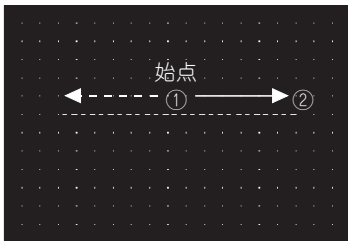


shift キーを押しながら描画



45° 間隔で角度をつけて描画できます。

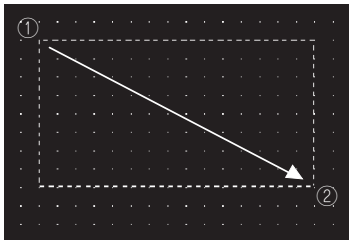
Ctrl キーを押しながら描画



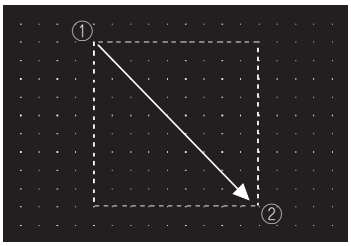
始点を中心に直線が描けます。

(2) 長方形の場合

始点（①）から終点（②）までドラッグしてマウスの左ボタンを離します。

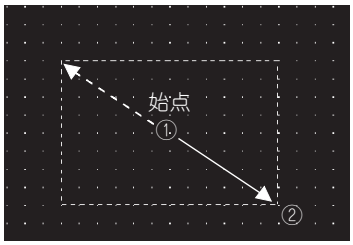


shift キーを押しながら描画



正方形が描画できます。

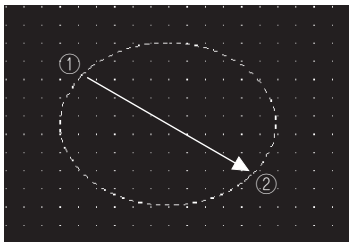
Ctrl キーを押しながら描画



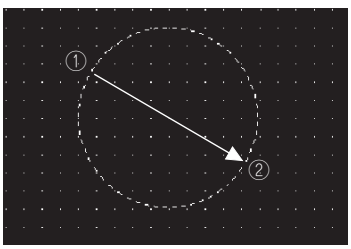
始点を中心に描画できます。

(3) 円の場合

始点（①）から終点（②）までドラッグしてマウスの左ボタンを離します。

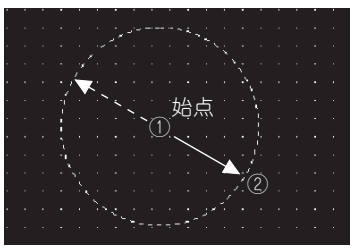


shift キーを押しながら描画



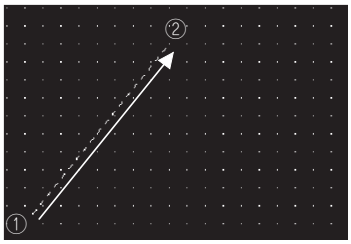
真円が描画できます。

Ctrl キーを押しながら描画



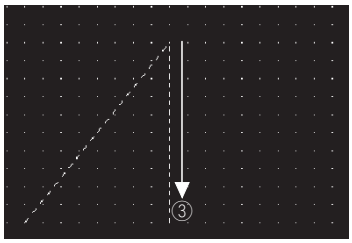
始点を中心に描画できます。

(4) 連続直線の場合



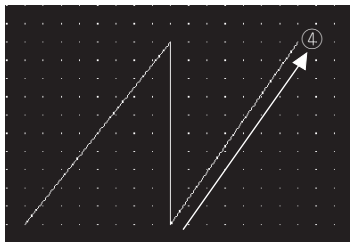
描く直線の始点（①）から終点（②）までドラッグしてマウスの左ボタンを離します。

→



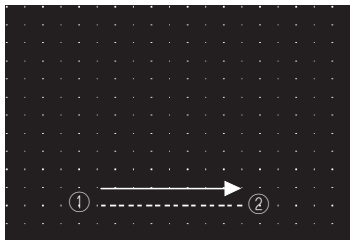
次に描く直線の終点（③）でクリックします

→



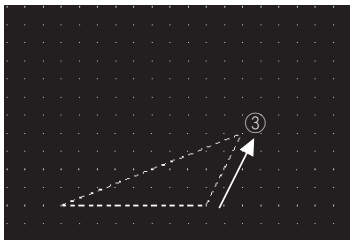
③の操作を繰り返し，図形が描けたところでダブルクリック（④）すると描画終了します。

(5) 多角形の場合



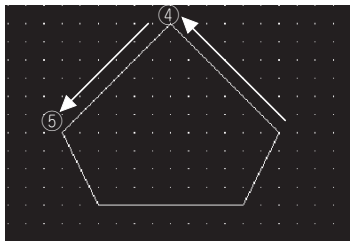
始めの辺の始点（①）から終点（②）までドラッグしてマウスの左ボタンを離します。

→



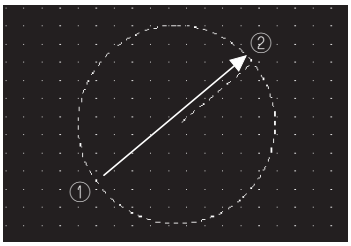
破線が表示されますので，次の辺の終点（③）でクリックします。

→



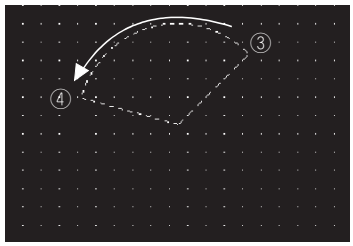
③の操作を繰り返し（④），図形が描けたところでダブルクリック（⑤）すると描画終了します。

(6) 円弧の場合



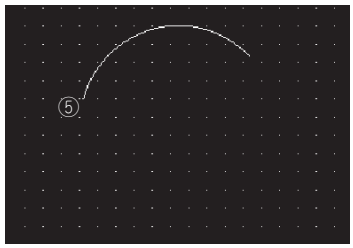
始点（①）から終点（②）をドラッグして円弧の半径を決定します。
円内部に破線が表示されます。

→



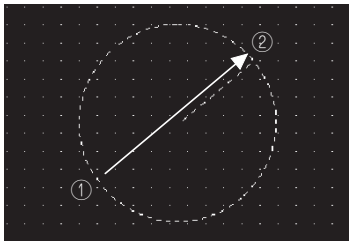
円弧の始点（③）を左クリックして，終点（④）までマウスを移動します。

→



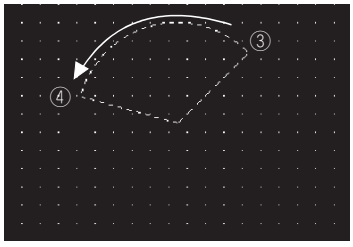
終点（④）でクリックすると描画終了します。

(7) 扇の場合



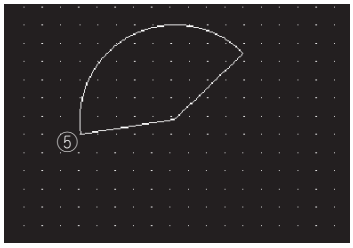
始点（①）から終点（②）をドラッグして円弧の半径を決定します。
円内部に破線が表示されます。

→



円弧の始点（③）を左クリックして，終点（④）までマウスを移動します。

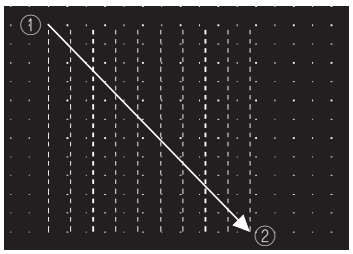
→



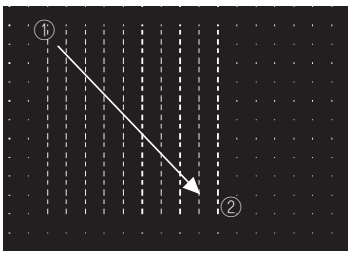
終点（④）でクリックすると描画終了します。

(8) 目盛りの場合

始点（①）から終点（②）までドラッグしてマウスの左ボタンを離します。

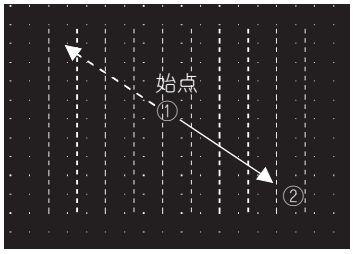


shift キーを押しながら描画



縦横サイズが同じ長さの目盛りを描画できます。

Ctrl キーを押しながら描画



始点を中心に描画できます。

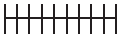
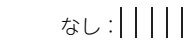
③ 図形をダブルクリックして属性を決定します。



（例：円弧／扇形設定時）



（例：目盛り設定時）

項　目	内　容	A	F
扇 ＊1	扇の設定をする場合にチェックします。 チェックした場合  チェックしない場合 	○	×
目盛り数 ＊2	目盛りの線の数 (2 ～ 255) を設定します。	○	×
方向 ＊2	目盛りの方向を選択します。 横：  縦： 	○	×
中心線 ＊2	目盛りに垂直に交わる中心線の位置を選択します 中央：  なし： 	○	×
線種	図形の線種を選択します。	○	○
線幅	図形の線幅を選択します。	○	×
線色	図形の線の表示色を選択します。	○	○
パターン ＊4	塗込みパターンを選択します。	○	○
パターン色 ＊4	塗込みパターンの表示色を選択します。	○	○
パターン背景色 ＊4	塗込みパターンの背景色を選択します。	○	○
カテゴリ	図形にカテゴリを割り当てる場合に，割り当てるカテゴリを選択します。 (☞ 9.1.2 項　使用目的別でオブジェクト／図形を管理，一括設定する （カテゴリワークスペース))	○	○
既定値に設定 ＊3	現在の属性設定を，ユーザ用の既定値として設定する場合にクリックします。 次回の属性設定時では既定値に設定した属性内容で表示されます。	○	○
初期値に戻す	既定値に設定した属性設定を，初期設定に戻す場合にクリックします。	○	○

＊1 ～＊4 の詳細は次ページを参照してください。

＊1 扇

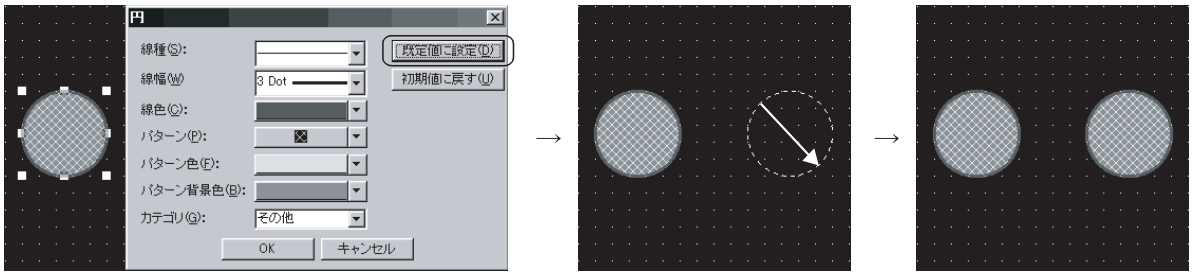
円弧，扇形のみの設定項目です。

＊2 目盛り数，方向，中心線

目盛りのみの設定項目です。

＊3 既定値に設定

ユーザが設定した属性を既定値として設定すると，同じ属性の図形を続けて描画できます。



既定値に設定 ボタンをクリックします。

次回，同じ図形を描画するとき，既定値に設定した値で描画できます。

＊4 パターン，パターン色，パターン背景色

長方形，円（楕円），多角形，円弧（楕円弧），扇のみの設定項目です。

8.1.2　文字を入力する

1 次のいずれかの操作を行います。

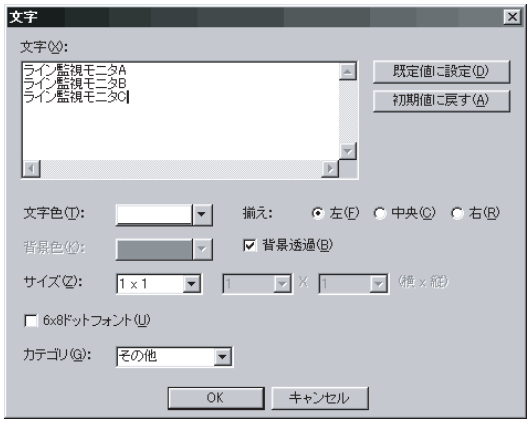
・ A（文字）をクリック

・【図形】→【文字】メニューを選択する

2 画面上でクリックすると文字図形ダイアログボックスが表示されます。
表示する文字の入力，属性設定後，OK ボタンをクリックすると，入力した文字が表示されます。



GOT-A900 シリーズの場合



GOT-F900 シリーズの場合

項　目	内　容	A	F
文字	表示させる文字を入力します。 ・文字は半角，全角に関わらず最大 512 文字まで入力できます。 （改行を行った場合，改行分 1 文字を占有します。） ・文字は複数行で入力することができます。 行の改行は，行の最後で Enter キーを入力して行います。 〈入力例〉　〈表示例〉  	○	○
	表示させる外字（外字作成機能であらかじめ作成が必要）を入力します。 ・外字は，外字番号を｜（半角縦棒）で囲んだ場合，1 文字として表示します。 ｜1｜｜2｜と入力した場合，外字番号 1 と 2 の 2 文字を表示します。	×	○
文字飾り	文字の表示形式を選択します。  標準　太字　影　彫刻	○	×
文字色	文字の表示色を選択します。	○	○
方向	文字の方向（横・縦）を選択します。 「横」AAA　「縦」A A A	○	×
揃え	複数行の文字列を揃える位置を選択します。 （「方向」項目を「横」に設定しているときのみ選択できます。） 左：AAAA / BB / CCCC　右：AAAA / BB / CCCC　中央：AAAA / BB / CCCC	○	○

項　目	内　容	A	F
影色	「文字飾り」項目を「影」,「彫刻」に設定したときの影色を選択します。	○	×
背景透過	文字の背景を透過するときに，チェックします。	×	○
サイズ	文字のサイズ（横×縦の倍率）を選択します 横 1 倍，縦 1 倍のとき，1 文字の大きさは 8 × 16 ドット（横×縦）になります。 GOT-A900 シリーズ　0.5～8倍 / 0.5～8倍 GOT-F900 シリーズ　0.5～8倍 / 1～8倍	○	○
行間	複数行の文字列の行間を設定します。AAA / BBB　行間	○	×
高品位文字	高品位文字を使用するときに，チェックします。 （「サイズ」の項目で，横，縦を 2,4,6,8 倍に設定しているときのみ使用できます。）	○	×
カテゴリ	図形にカテゴリを割り当てる場合に，割り当てるカテゴリを選択します。 （☞ 9.1.2 項　使用目的別でオブジェクト／図形を管理，一括設定する（カテゴリワークスペース））	○	○
6 × 8 ドット文字を使用する	フォントサイズを 6 × 8 ドットで表示します。（半角文字のみ）	×	○
既定値に設定	現在の属性設定を，ユーザ用の既定値として設定する場合にクリックします。 次回の属性設定時では既定値にした属性内容で表示されます。	○	○
初期値に戻す	既定値に設定した属性設定を，初期設定に戻す場合にクリックします。	○	○

備　考

(1) 縦方向の文字についての注意事項

文字を縦方向で表示する場合は，下記のように表示します。

（例 1）“—”の場合
横方向：ターミナル
縦方向：タ ー ミ ナ ル

（例 2）“～”の場合
横方向：10 ～ 20
縦方向：1 0 ～ 2 0

（例 3）“()”の場合
横方向：（注意）
縦方向：（ 注 意 ）

(2) GOT が表示できる文字種について

(a) GT Designer2上の画面上で表示できる文字は，すべてGOTで表示できます。ただし，文字入力で確定するまでは入力できていても，文字を配置した後に作画画面上で“?”で表示される文字や文字サイズが変わってしまう文字は，GOTで表示できません。



文字入力時は表示可能

→


作画画面上に配置すると“?”と表示される。

(b) GOTは日本語，韓国語，中国語（簡体字（中国）／繁体字（台湾）），英語，ドイツ語，フランス語，ポルトガル語，ポーランド語，スペイン語を表示できます。

漢字（日本語，韓国語及び中国語）は，一部の漢字が重複しています。重複している漢字は，日本語用の漢字を表示します。

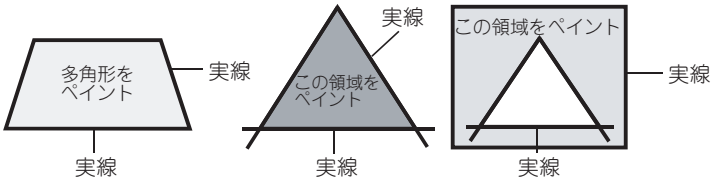
8.1.3　図形を塗りつぶす

線で囲まれた領域や多角形を塗りつぶします。

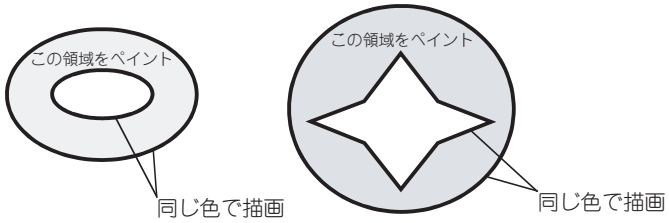
1 ペイント（塗りつぶし）する前に

ペイントする領域は，以下のように描画してください。

(1)　ペイントする範囲を実線で囲みます。



(2)　ペイントする範囲の境界線は同じ色にします。



備　考

(1)　ペイントする図形についての注意点

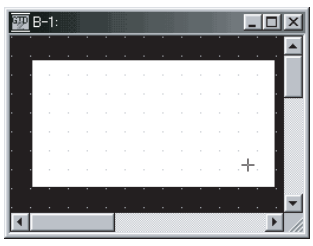
(a) ペイントする領域の境界線に少しでも隙間があると，ペイントする領域をはみ出してペイントされるので注意してください。

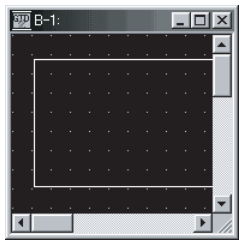
(b) 背景と同じ色の線色で描画した図形は，ペイントで塗り込みできません。ペイントで塗り込む図形（境界線）は，背景と異なる色で設定してください。

(2)　ペイントの表示について

画面上にペイントマークが表示されていないと，ペイントされません。

ペイントマークが表示されている場合　　ペイントマークが表示されていない場合





(3)　再表示について

ペイントなどを使用すると，塗り残しが発生する場合があります。
再表示を行うと，正しい表示にします。
再表示については，下記を参照してください。

☞ 3.4.5 項　作画画面を再表示する

2 ペイントする

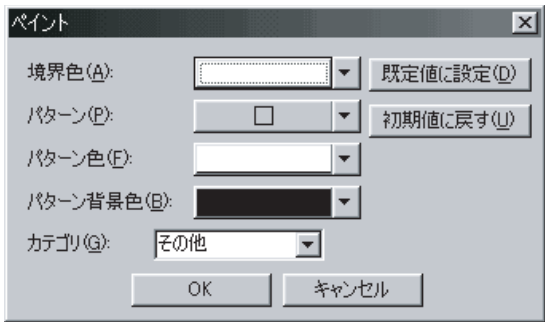
1 次のいずれかの操作を行います。

・ （ペイント）をクリック
・【図形】→【ペイント】メニューを選択する

2 ペイントする領域にカーソルを移動し，ペイントする領域内でクリックします。

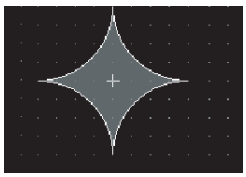


3 ペイント設定ダイアログボックスが表示されますので属性を設定し，OK ボタンをクリックします。



項　目	内　容	A	F
境界色	ペイントする領域の境界線の色を選択します。 ここで設定した色の線がペイントする領域の境界線になります。	○	×
パターン	ペイントの塗込みパターンを選択します。	○	×
パターン色	塗込みパターンの表示色を選択します。	○	×
パターン背景色	塗込みパターンの背景色を選択します。	○	×
カテゴリ	図形にカテゴリを割り当てる場合に，割り当てるカテゴリを選択します。 (☞ 9.1.2 項　使用目的別でオブジェクト／図形を管理，一括設定する （カテゴリワークスペース))	○	×
既定値に設定	現在の属性設定を，ユーザ用の既定値として設定する場合にクリックします。 次回の属性設定時に既定値として設定した属性内容が表示されます。	○	×
初期値に戻す	既定値に設定した属性設定を，初期設定に戻す場合にクリックします。	○	×

4 クリックした位置にペイントマークが表示され，図形がペイントされます。



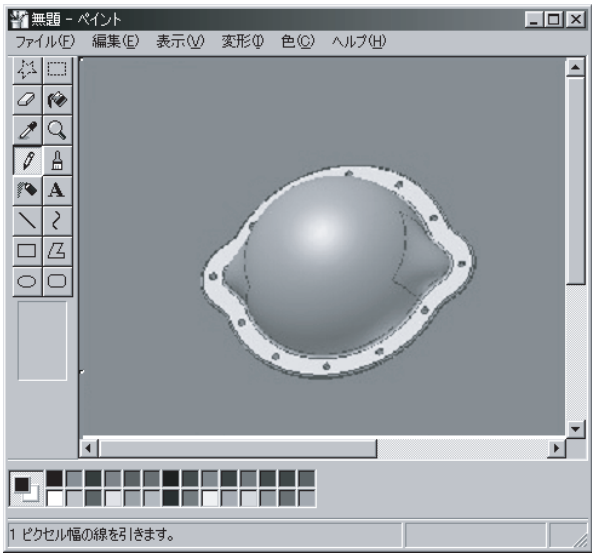
ペイントマークが表示されるのは GT Designer2 上のみで，GOT では表示されません。
ペイントを編集する場合には，このペイントマークをダブルクリックします。

8.1.4　キャプチャ機能で取り込む

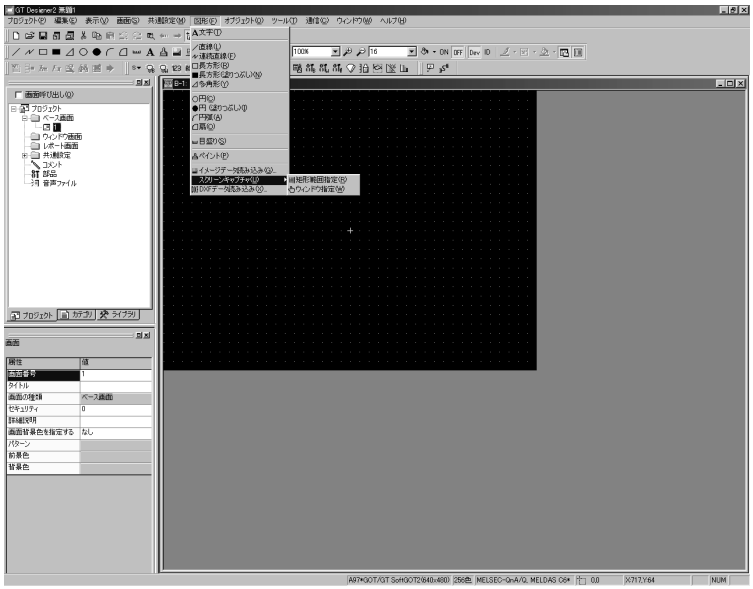
指定した範囲内をキャプチャして GT Designer2 上に BMP データとして取り込むことができます。

1 操作方法

1 取り込みたいアプリケーションのウィンドウをアクティブウィンドウにします。



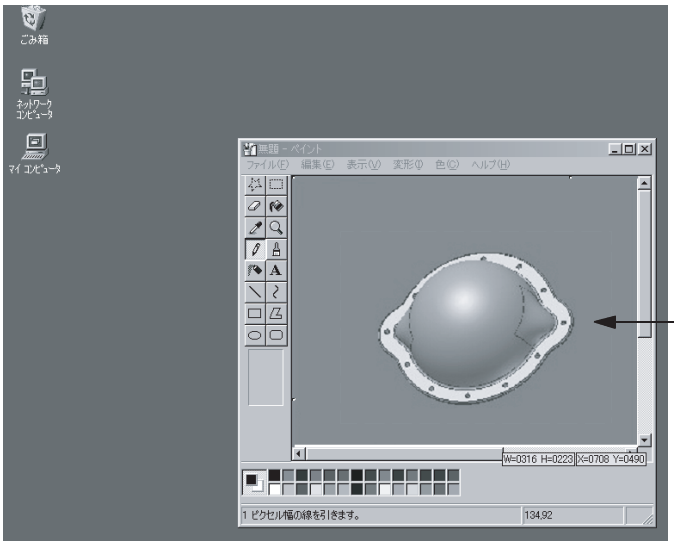
2 GT Designer2 の【図形】メニューの【スクリーンキャプチャ】からキャプチャの範囲指定方法を選択します。
選択指定方法を選択すると GT Designer2 は最小状態になり，キャプチャモードとなります。
キャプチャモード中は範囲選択操作以外の操作ができなくなりますのでキャンセルする時は，
ESCキーを押してください。



③ 範囲指定の方法として下記の 2 つの方法があります。

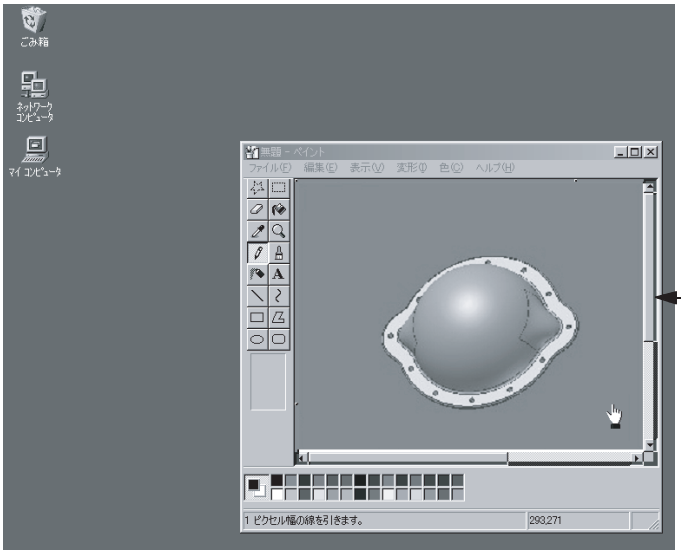
【矩形範囲指定】

矩形範囲指定を選択すると矩形範囲指定専用カーソルに変わります。
カーソル位置を始点位置まで移動させマウスの左クリックで始点位置を決定します。
次に終点まで移動させてマウスの左クリックでキャプチャ範囲を決定します。

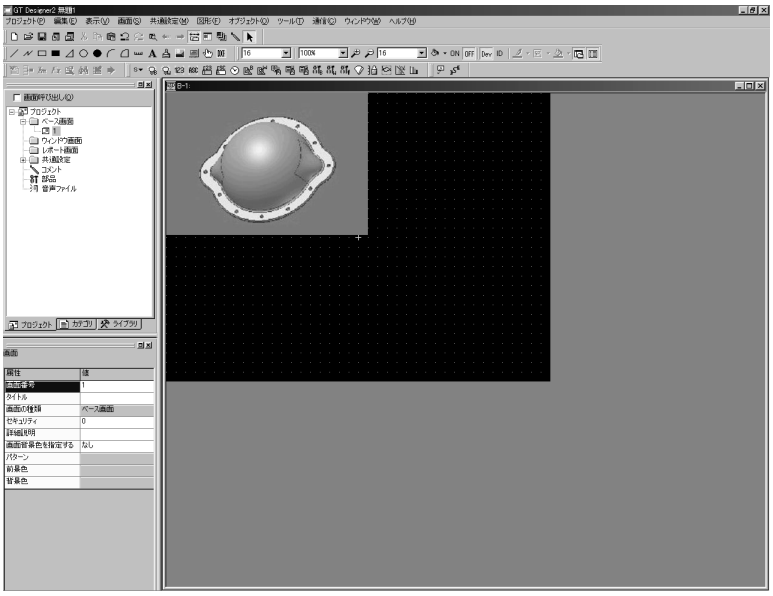


【ウィンドウ指定】

ウィンドウ指定を選択すると，GT Designer2 が最小化になり , カーソルがキャプチャ専用の  に変わります。ウィンドゥのクライアント領域内に  を移動すると黒色の枠でエリアが表示されますので , この状態でマウスの左クリックで決定します。



④ キャプチャされた画像は，BMP データとして GT Designer2 上に取り込みされます。



2 編集方法

取り込みされた，BMP データの編集については 8.1.5 項 BMP/JPEG/DXF ファイルの図形データを貼り付けるを参照してください。

Point

キャプチャする場合，以下の点にご注意ください。

- サイズの大きいキャプチャデータを取り込んだ場合や複数のキャプチャデータを貼り付けている画面を開く場合，画面を開くまでに時間がかかる事があります。
- キャプチャデータの取り込みサイズがテンポラリエリアサイズ以上の場合は，テンポラリエリア内に収まるように自動縮小されます。
- DirectX を用いたアプリケーションや動画を再生するアプリケーションからのキャプチャはファイルの種類によってはできない場合があります。

8.1.5　BMP/DXF ファイルの図形データを貼り付ける

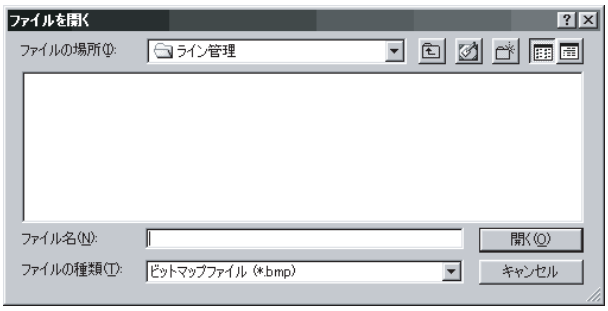
BMP/DXF(AutoCAD の図面ファイル) 形式の図形データを，GT Designer2 に読み込んで，画面に貼り付けることができます。

1 操作方法

1 次のいずれかの操作を行います。

ファイル形式	内容	操作	A	F
BMP	BMP 形式ファイルをイメージとして読み込みます。	・ (イメージデータ) ・ 【図形】→【イメージデータ読み込み】メニュー	○	○
DXF	DXF 形式ファイルをイメージとして読み込みます。	・ (DXF データ読み込み) ・ 【図形】→【DXF データ読み込み】メニュー	○	○

2 ファイルを開くダイアログボックスが表示されます。
読み込む図形データのファイルを選択して開く ボタンをクリックします。

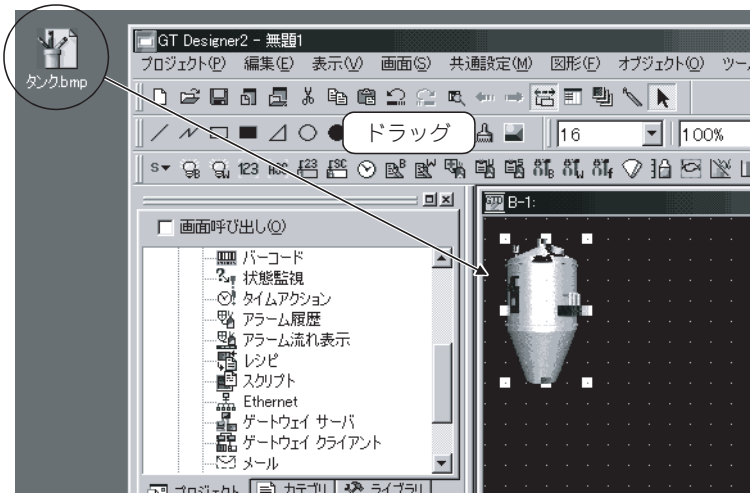


3 指定した画像データが，画面の左上に表示されるので，配置したい位置までカーソルを移動してクリックします。

Hint!

ファイルをドラッグして貼り付ける

BMP/DXF 形式ファイルを，GT Designer2 の画面上にドラッグして貼り付けることもできます。



2 BMP 形式ファイルについて

(1) 読込みできる BMP 形式データ

BMP 形式のデータは，2 色／ 16 色／ 256 色形式のデータを読込みできます。

Point **GT Designer2 に読込む場合**

GT Designer2 に読込む場合以下の点にご注意ください。

- 色設定より読込む BMP 形式データの色数が多い場合，GT Designer2 に読み込むと BMP 形式データは自動的に減色します。
- GT Designer2 で一度減色された BMP 形式データは，色設定の色数を元に戻しても減色前の配色に戻すことはできません。再度，BMP ファイルを読み込んでください。
- GT Designer2 に読み込まれたイメージデータの配色と，GOT 本体上で表示されるイメージデータの配色とが多少異なる場合があります。

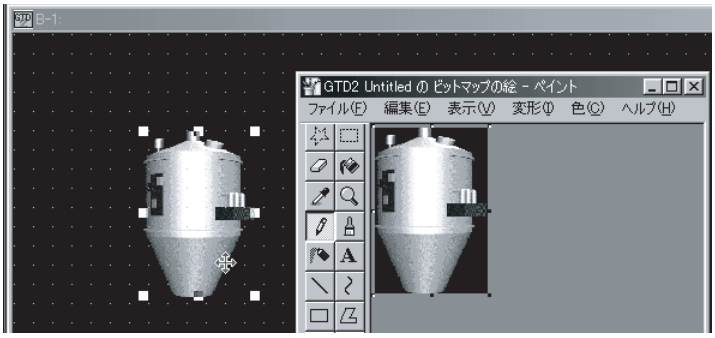
(2) 読み込み画像サイズについて

読み込みサイズがテンポラリエリアサイズ以上の場合は，テンポラリエリア内に収まるように自動縮小されます。

(3) BMP 形式の図形データの編集

読み込んだ BMP 形式の図形データをダブルクリックすると，画像編集ソフトが起動して画像が編集できます。

画像編集ソフトを閉じると，編集内容が作画画面の BMP 形式の図形データに反映されます。



(4) カテゴリについて

読み込んだ BMP 形式のデータは，「その他」のカテゴリとして登録されます。

3 DXF 形式ファイルについて

(1) 読込みできる DXF 形式データ

(a) 読込みできる DXF データのバージョン

以下のバージョンの DXF データを読込みできます。

・ Release 12 ・ Release 13 ・ Release 14

(b) 読込むデータについて

- レイヤの状態が OFF のデータは変換されません。
- DXF ファイルの文字は，シフト JIS コードのみ読込みできます。
- DXF 上の座標の単位“1”は，GT Designer2 上では 1 ドットとして変換されます。
- 読込む DXF ファイルによっては，10 分以上必要になる場合があります。
- 2048 × 1536 のサイズを超えている DXF の図形は，GT Designer2 で読込みできません。

(c) 読込み可能なデータについて

GT Designer2 に読込み可能な DXF データを以下に示します。
読込みできない図形や属性は，GT Designer2 で描画や設定をしてください。

貼付け前 (DXF データ)	貼付け後 (GTD2 データ)	備　考	A	F
ARC	円弧	−	○	×
ATTDEF	無視されます。	−	○	○
ATTRIB	文字	・文字サイズは，GT Designer2 の文字サイズ（0.5 ～ 8 倍）で一番近い文字サイズに変換されます。 ・90 度単位で一番近い回転角に変換されます。 GOT-F900 シリーズの場合は，常に回転角 0 度（回転しない）で変換されます。 ・文字スタイル，傾斜角度はサポートしません。	○	○
CIRCLE	円	・GOT-F900 シリーズでは実線に変換されます。	○	○
DIMENSION	グループ	・色や線種は DIMENSION のレイヤではなく，ブロックの定義によって決まります。	○	○
ELLIPSE	円または円弧	・主軸が傾いている場合，垂直または水平に近い方に沿うように変換されます。	○	×
INSERT	グループ	・色や線種は INSERT のレイヤではなく，ブロックの定義によって決まります。 ・尺度，回転角度はサポートしません。	○	○
LEADER	連続直線	・各頂点を直線で結んで連続直線に変換されます。	○	×
LINE	直線	−	○	○
LWPOLYLINE	連続直線または多角形	・各頂点を直線で結んで連続直線または多角形に変換されます。 ・ふくらみはサポートしません。	○	×
MLINE	連続直線	・MLINESTYLE はサポートしません。 すべての連続直線の色，線種はレイヤーの定義によって決まります。 ・キャップ処理はサポートしません。	○	×
MTEXT	文字	・文字サイズは，GT Designer2 の文字サイズ（0.5 ～ 8 倍）で一番近い文字サイズに変換されます。 ・90 度単位で一番近い回転角に変換されます。 GOT-F900 シリーズの場合は，常に回転角 0 度（回転しない）で変換されます。 ・書式コードは削除されます。 ・文字スタイルはサポートしません。	○	○
POINT	円，長方形，直線	−	○	○
POLYLINE	連続直線または多角形	・各頂点を直線で結んで，連続直線または多角形に変換されます。 ・ふくらみはサポートしません。	○	×
SOLID	多角形	−	○	×
SPLINE	連続直線または多角形	・各フィット線を直線で結んで連続直線または多角形に変換されます。	○	×
TEXT	文字	・文字サイズは，GT Designer2 の文字サイズ（0.5 ～ 8 倍）で一番近い文字サイズに変換されます。 ・90 度単位で一番近い回転角に変換されます。 GOT-F900 シリーズの場合は，常に回転角 0 度（回転しない）で変換されます。 ・文字スタイル，傾斜角度はサポートしません。	○	○
TRACE	多角形	−	○	×

Point

読込むデータについて

DXF データの読込みは，GT Designer2 で変換可能なものだけを変換しているため，データ読込み元のイメージ通りに読込みできない場合があります。
DXF データを読み込んだ場合，最終的にはユーザにて図形の調整を行ってください。

例 1) “φ”が読み込めない。
→ DXF 上の“φ”はシフト JIS コードではないため，読込みできません。

例 2) AutoCAD 上で直線と円で作成された BLOCK が，正常に表示されず大きくなる。
→ INSERT で尺度が設定されているため，正しく読込みできません。

(d) 線について

線幅は 1 ドットで変換されます。

線種は以下のように変換されます。

貼付け前（DXF データ）	貼付け後（GTD2 データ）	A	F
CONTINUOUS	―――――― 実線	○	○
DASHED	- - - - - - - - - - 破線	○	○
HIDDEN	- - - - - - - - - - 破線	○	○
CENTER	―・―・―・―・― 一点鎖線	○	○
PHANTOM	―・・―・・―・・― 二点鎖線	○	○
ユーザ定義	―――――― 実線	○	○
その他	―――――― 実線	○	○

(e) 色について

色は以下のように変換されます。

貼付け前（DXF データ）	貼付け後（GTD2 データ）	A	F
赤 (0x09)	赤 (224)	○	○
黄 (0x02)	黄 (252)	○	○
緑 (0x03)	緑 (28)	○	○
水 (0x04)	水 (31)	○	○
青 (0x05)	青 (3)	○	○
紫 (0x06)	紫 (227)	○	○
白 (0x07)	白 (255)	○	○
黒 (0x08)	黒 (0)	○	○
暗赤 (0x09)	暗赤 (160)	○	○
暗黄 (0x0A)	暗黄 (180)	○	○
暗緑 (0x0B)	暗緑 (20)	○	○
暗水 (0x0C)	暗水 (22)	○	○
暗青 (0x0D)	暗青 (2)	○	○
暗紫 (0x0E)	暗紫 (162)	○	○
暗白 (0x0F)	暗白 (109)	○	○
その他	白 (255)	○	○

(2) DXF 形式の図形データの編集

グループ化されている図形データは，「グループ化解除」後，GT Designer2 で編集できます。
編集後，再度グループ化することをお薦めします。

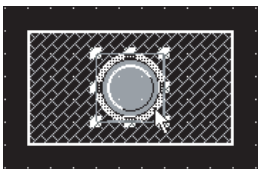
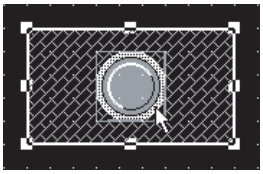
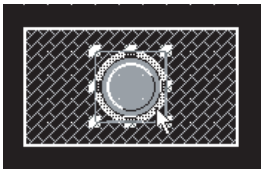
(3) カテゴリについて

読み込んだ DXF 形式のデータは，「なし」のカテゴリとして登録されます。
（グループ化を解除した場合も「なし」のカテゴリになります。）
必要に応じてカテゴリの登録を行ってください。

8.2 図形・オブジェクトを編集する

8.2.1 図形，オブジェクトを選択する

カーソルは，クリックで選択する対象（図形・オブジェクト）を変更できます。
編集する対象により，カーソルの選択対象を変更すると便利です。

カーソル種類	内容	選択操作	A	F
「図形+オブジェクト」 編集用カーソル	図形，オブジェクトの区別なしに選択・編集ができます。 （初期設定で設定されているカーソル）  図形，オブジェクトが両方選択されます。  図形，オブジェクトが重なっている場合（左図），オブジェクトを優先して選択します。	・（選択：図形+オブジェクト） ・【編集】→【選択対象】→【図形+オブジェクト】メニュー	○	○
「図形」 編集用カーソル	図形の編集ができます。  図形のみが選択されます。  図形，オブジェクトが重なっている場合，図形のみが選択されます。	・（選択：図形） ・【編集】→【選択対象】→【図形】メニュー	○	○
「オブジェクト」 編集用カーソル	オブジェクトの編集ができます。  オブジェクトのみが選択されます。  図形，オブジェクトが重なっている場合，オブジェクトのみが選択されます。	・（選択：オブジェクト） ・【編集】→【選択対象】→【オブジェクト】メニュー	○	○

Hint!

複数図形，オブジェクトの選択／解除方法

(1) 重なっている図形，オブジェクトの中から１つだけ選択する場合

カーソルを重なる図形，オブジェクトの図形内に移動して Ctrl キーを入力しながらクリックします。

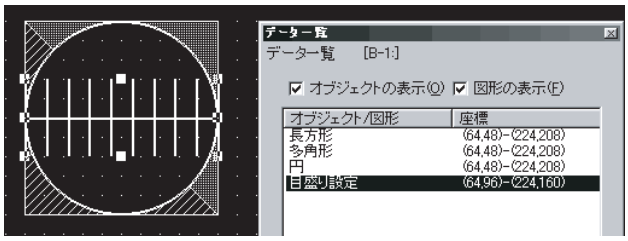
(2) 複数の図形，オブジェクト中から１つだけ解除する場合

解除する図形，オブジェクトの線上にカーソルを移動します。Shift キーを入力しながらクリックします。

(3) データー覧から図形，オブジェクトを選択する

データー覧は画面上の図形やオブジェクトを一覧で表示します。
図形，オブジェクトが複数重ねている場合，簡単に編集したい図形を選択できます。

☞ 9.1.4 項　重なった図形を簡単に選択する（データー覧）

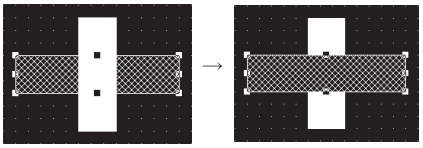
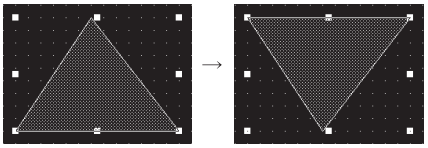
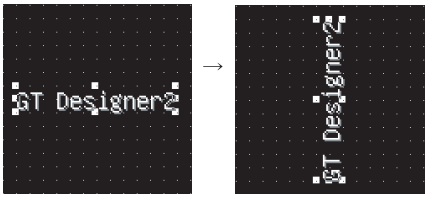


8.2.2 図形，オブジェクトを編集する

配置した図形，オブジェクトに対して様々な編集操作ができます。

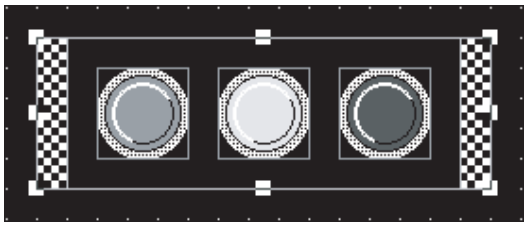
1 編集する図形，オブジェクトを選択します。

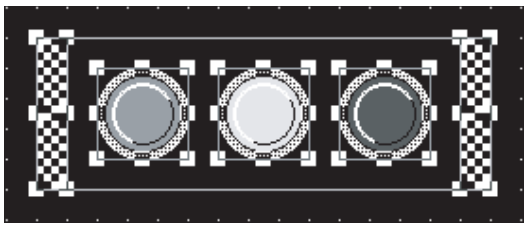
2 編集内容によって以下の操作を行います。

機能	内容	操作	A	F
削除する	図形，オブジェクトを削除します。	【編集】→【削除】メニュー	○	○
切り取り	図形，オブジェクトを切り取ります。	・ (切り取り) ・ 【編集】→【切り取り】メニュー	○	○
コピーする	図形，オブジェクトをコピーします。	・ (コピー) ・ 【編集】→【コピー】メニュー	○	○
貼り付け	切り取り，コピーした図形，オブジェクトを貼り付けます。	・ (貼り付け) ・ 【編集】→【貼り付け】メニュー	○	○
最前面／最後面	図形，オブジェクトの前後の順序を入れ換えます。 （例）選択した図形を前面に移動する 	・ (最前面に移動) ・ 【編集】→【最前面に移動】メニュー	○	○
		・ (最後面に移動) ・ 【編集】→【最後面に移動】メニュー	○	○
上下反転 ／左右反転	図形を反転させます。（オブジェクトは不可） （例）選択した図形を上下反転する 	・ (上下反転) ・ 【編集】→【回転／反転】→【上下反転】メニュー ・ (左右反転) ・ 【編集】→【回転／反転】→【左右反転】メニュー	○	○
左 90° 回転 ／右 90° 回転	図形を左右に 90° 回転させます。（オブジェクトは不可） （例）選択した図形を左に 90° 回転させる 	・ (左 90° 回転) ・ 【編集】→【回転／反転】→【左 90° 回転】メニュー ・ (右 90° 回転) ・ 【編集】→【回転／反転】→【右 90° 回転】メニュー	○	○

8.2.3　複数の図形，オブジェクトをグループ化する／解除する

複数の図形，オブジェクトを 1 つのグループにまとめることで，複数の図形，オブジェクトを 1 つの図形として扱います。


グループ化


グループ化解除

1 グループ化（グループ解除）する図形，オブジェクトを選択します。

2 次のいずれかの操作を行って，グループ化／グループ化の解除を行います。

機能	内容	操作	A	F
グループ化	複数の図形，オブジェクトをグループ化します。	・ （グループ化） ・【編集】→【グループ化】メニュー	○	○
グループ化解除	複数の図形，オブジェクトのグループ化状態を解除します。	・ （グループ化解除） ・【編集】→【グループ化解除】メニュー	○	○

8.2.4　元に戻す，やり直し

図形，オブジェクトの削除，移動などを行った後，直前に行った操作を取り消したり，繰り返すことができます。
最大 500 回までの操作が記録できます。

1 元に戻す

直前に行った操作を取り消します。

・ （元に戻す）をクリック
・【編集】→【元に戻す】メニューを選択する

2 やり直し

直前の操作を （元に戻す）で取り消した操作を元に戻します。

・ （やり直し）をクリック
・【編集】→【やり直し】メニューを選択する

8.2.5　複数の図形，オブジェクトを整列する

複数の図形，オブジェクトを複数のパターンで整列させることができます。

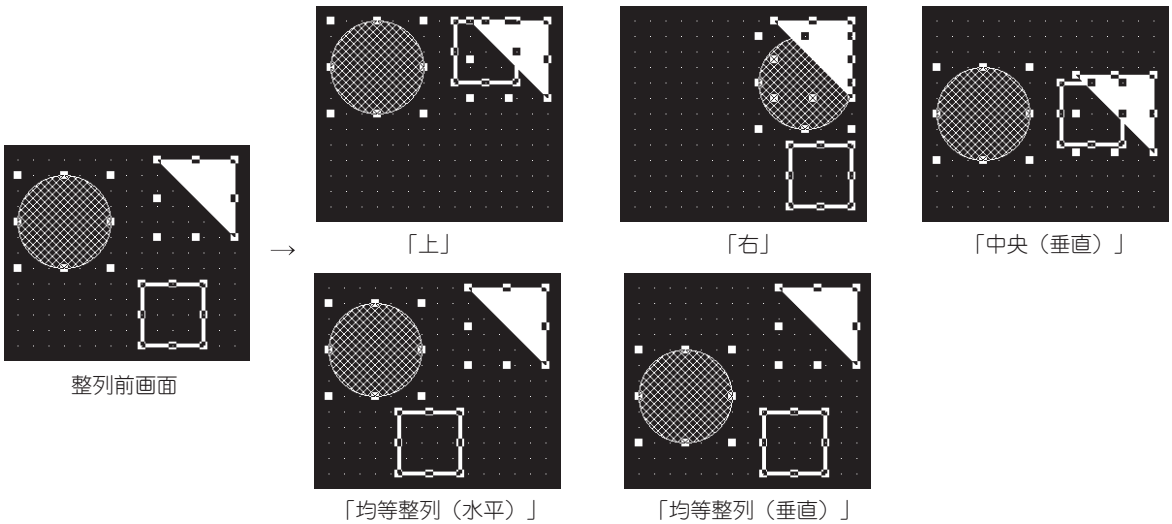
1 1つの方向に整列させる場合

1 整列する図形，オブジェクトを選択します。

2 整列する方法により下記の操作を行います。

機能	内容	操作	A	F
左	一番左の図形を基準に整列を行います。	・ (整列：左) ・【編集】→【整列】→【左】メニュー	○	○
中央（水平）	水平方向の中央に整列を行います。	・ (整列：中央（水平)) ・【編集】→【整列】→ 【中央（水平)】メニュー	○	○
右	一番右の図形を基準に整列を行います。	・ (整列：右) ・【編集】→【整列】→【右】メニュー	○	○
上	一番上の図形を基準に整列を行います	・ (整列：上) ・【編集】→【整列】→【上】メニュー	○	○
中央（垂直）	垂直方向の中央に整列を行います。	・ (整列：中央 (垂直)) ・【編集】→【整列】→ 【中央（垂直)】メニュー	○	○
下	一番下の図形を基準に整列を行います。	・ (整列：下) ・【編集】→【整列】→【下】メニュー	○	○
均等整列（水平）	図形を水平方向に均等に整列させます。	・ (整列：均等整列（水平)) ・【編集】→【整列】→ 【均等整列（水平)】メニュー	○	○
均等整列（垂直）	図形を垂直方向に均等に整列させます。	・ (整列：均等整列（垂直)) ・【編集】→【整列】→ 【均等整列（垂直)】メニュー	○	○

例）　各図形，オブジェクトの整列例

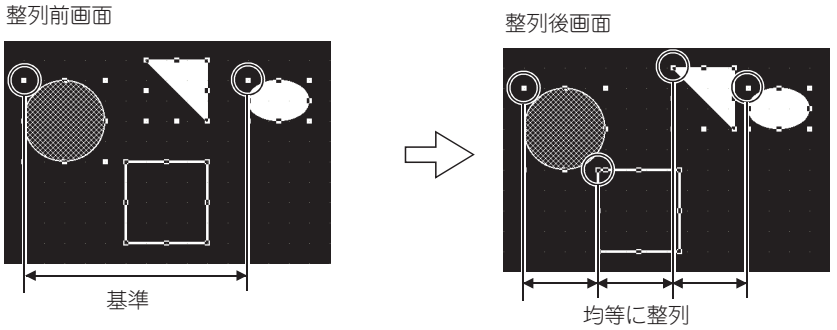


備　考

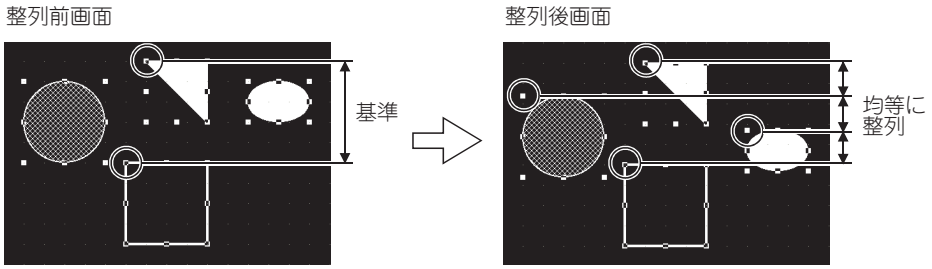
均等整列（水平），均等整列（垂直）について

均等整列（水平）は，一番左にある図形／オブジェクトの左上の座標と，一番右にある図形／オブジェクトの左上の座標を基準にして，均等に整列します。
均等整列（垂直）は，一番上にある図形／オブジェクトの左上の座標と，一番下にある図形／オブジェクトの左上の座標を基準にして，均等に整列します。

均等整列（水平）の場合



均等整列（垂直）の場合



整列等で図形が重なってしまった場合は，（元に戻す）をクリックすることで元に戻すことができます。

☞ 8.2.4 項　元に戻す，やり直し

2 複数の方向を組み合わせて整列させる場合

1 整列する図，オブジェクトを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

・ (整列）をクリック

・【編集】→【整列】→【整列設定】メニューを選択する

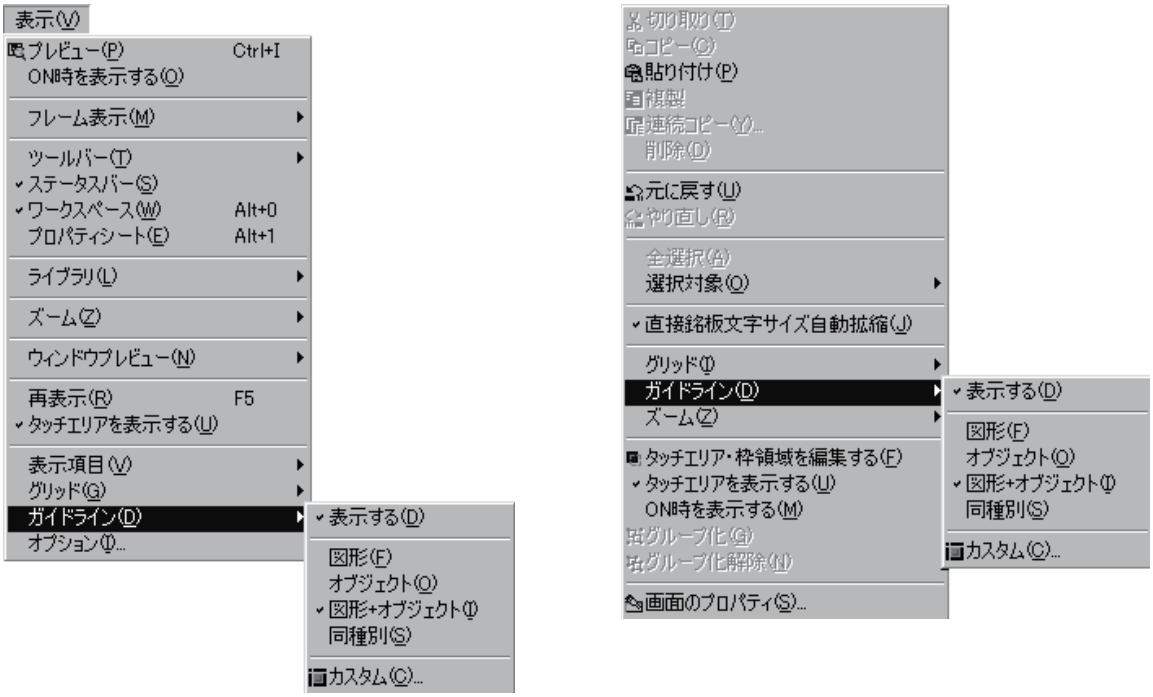
3 整列ダイアログボックスが表示されます。
整列方向のボタンをクリックすると，整列のイメージが表示されます。
整列する方向を選択して OK ボタンをクリックします。



項　目	内　容	A	F
なし	選択方向の整列を行いません。	○	○
上	一番上の図形を基準に整列を行います	○	○
下	一番下の図形を基準に整列を行います。	○	○
左	一番左の図形を基準に整列を行います。	○	○
右	一番左の図形を基準に整列を行います。	○	○
中	選択方向の中央に整列を行います。	○	○
均等整列	図形を均等に整列するときにチェックします。 水平：水平方向に均等整列します。 垂直：垂直方向に均等整列します。	○	○

3 ガイドライン機能を使用して整列させる場合

1 【表示】→【ガイドライン】/【コンテキストメニュー】→【ガイドライン】メニューを選択する

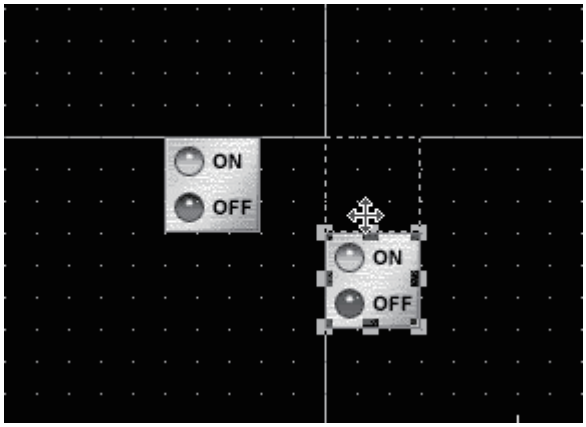


項目	内容
表示する	ガイドラインを表示します。
図形	ガイドラインの表示対象を図形にします。
オブジェクト	ガイドラインの表示対象をオブジェクトにします。
図形＋オブジェクト	ガイドラインの表示対象を図形＋オブジェクトにします。
同種別	ガイドラインの表示対象を同種別にします。
カスタム	ガイドラインの設定ダイアログボックスを表示します。



項目	内容
ライン表示	ガイドラインの表示する辺を設定します。
ライン表示対象	移動中の図形／オブジェクトが，どの対象に接触した時にガイドラインを表示するかを選択します。
表示適用距離	図形／オブジェクトの表示適用距離を指定します。

2 図形／オブジェクトをドラッグして移動します。



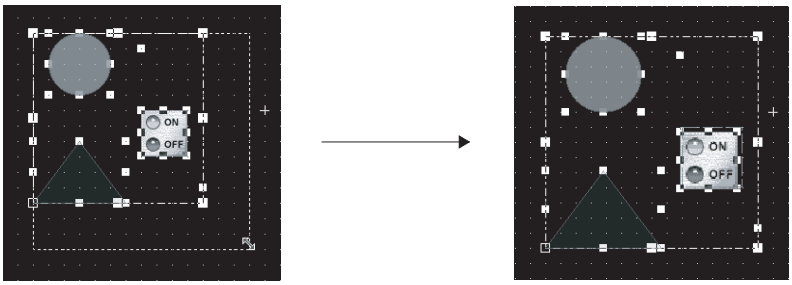
Point

- ライン表示の幅／高さの中央については，表示対象の幅／高さの中央に対してガイドラインを表示します。
- グループ化した図形・オブジェクトは，種別が“グループ”となるため，グループの中身に関係なく，グループ化した図形・オブジェクトに対してガイドラインを表示します。
- タッチスイッチのタッチエリアはガイドライン表示の対象ではありません。
- キーボード操作時はガイドラインは表示されません。

8.2.6　複数の図形，オブジェクトを拡大，縮小する

複数の図形 , オブジェクトを選択している状態で拡大 , 縮小する事ができます。

1. 拡大 , 縮小する図形，オブジェクトを選択します。
2. 選択範囲ハンドルをドラッグすることにより , 選択されている全ての図形 , オブジェクトを拡大 , 縮小します。

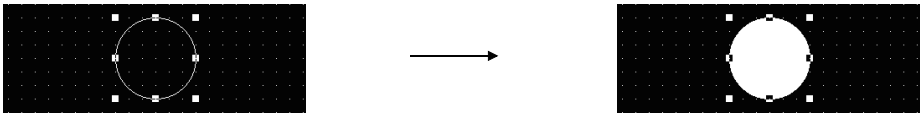


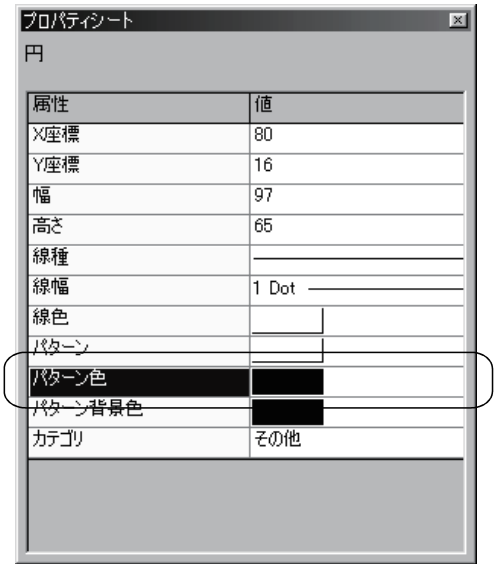
8.2.7　図形，オブジェクトの属性を変更する

1 プロパティシートで属性を変更する

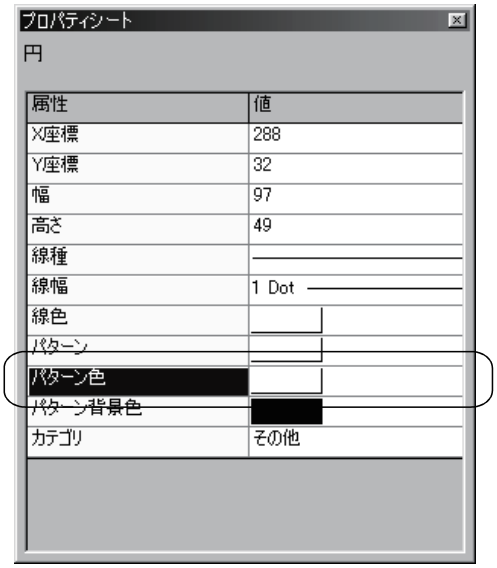
1. 図形，オブジェクトを選択します。
2. プロパティシートで属性を変更します。

（例）円のパターン色を黒から白へ変更





パターン色を変更



変更した内容が図形に反映されます

備　考

(1) 複数の図形，オブジェクトの属性を変更する場合

異なる種類のオブジェクト／図形は，まとめて変更できません。

例）タッチスイッチとランプ
ビットランプとワードランプ
円と長方形

異なる種類のオブジェクト／図形をグループ化している場合も，変更できません。

(2) オブジェクトの図形枠

プロパティシートでは，オブジェクトの図形枠の“あり／なし”は設定できません。
図形枠の“あり／なし”を設定する場合は，各オブジェクトのダイアログボックスで設定してください。

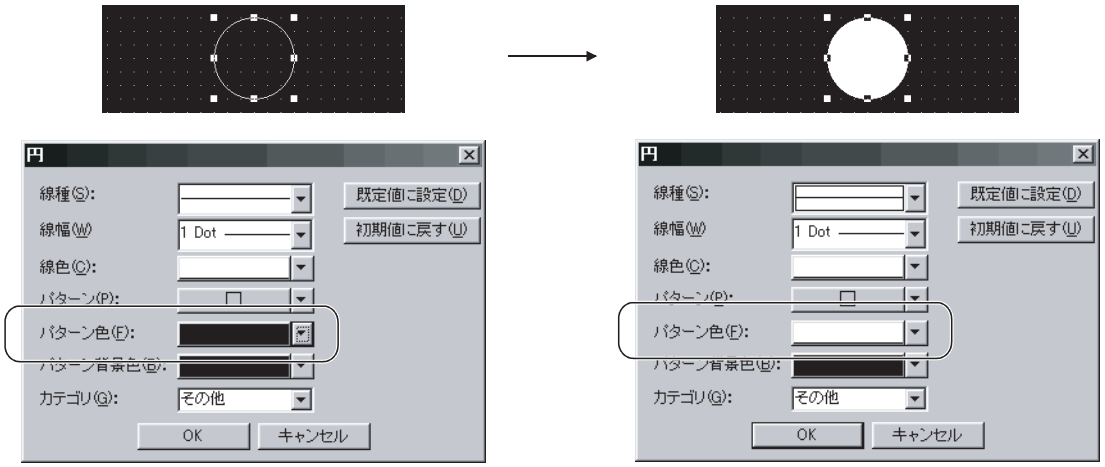
(3) 幅は 1 ～ 2000，高さは 1 ～ 1600 の範囲で指定します。
範囲外の数値を指定した場合はエラーになります。

2 ダイアログボックスで属性を変更する

1 図形，オブジェクトを選択します。

2 選択した図形，オブジェクト上でダブルクリックすると，各図形，オブジェクトの設定ダイアログボックスが表示されるので，属性を変更します。
各図形，オブジェクトの設定ダイアログボックスについては，下記を参照してください。

（例）円のパターン色を黒から白へ変更



パターン色を変更　　変更した内容が図形に反映されます

・各図形の設定ダイアログボックス

☞ 8.1.1 項　図形を描く

・オブジェクトの設定ダイアログボックス

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

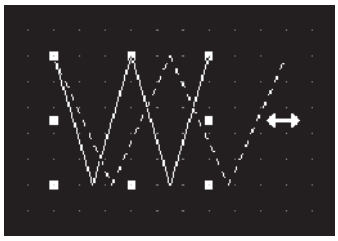
8.2.8　図形，オブジェクトのサイズを変更する

1 全体の大きさを変更する（拡大，縮小）

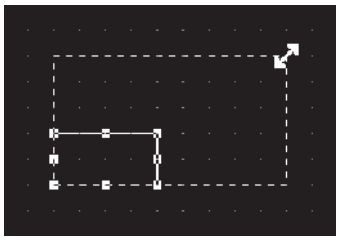
1 図形，オブジェクトを選択します。

2 図形，オブジェクトのハンドルへカーソルを移動して，ドラッグで図形，オブジェクトのサイズを変更します。

（例）縦，横方向にサイズ変更



（例）角を軸に縦，横方向にサイズ変更

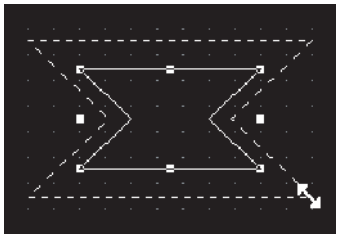


Hint!

(1) Ctrl，shift キーと組み合わせて操作する

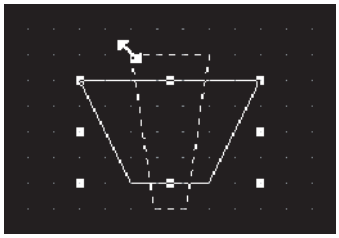
Ctrl，shift キーと組み合わせて操作すると下記のようなサイズ変更ができます。

（例）縦横の比率を変えないでサイズ変更



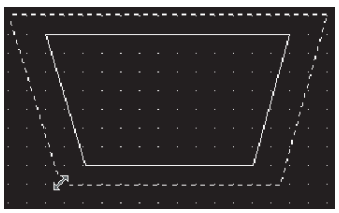
shift キーを入力しながら
ドラッグします。

（例）中心を軸に縦，横方向にサイズ変更



Ctrl キーを入力しながら
ドラッグします。

（例）中心を軸に縦，横の比率を変えないでサイズ変更



Ctrl shift キーを入力しながら
ドラッグします。

(2) 文字サイズの変更について

上記 (1) の操作により，文字のサイズ変更もできます。
ただし，高品位文字使用時にサイズ変更によって，文字サイズが 1,3,5,7 倍に設定された場合は，高品位文字の設定が無効になります。
高品位文字を使用する場合は，文字サイズを 2,4,6,8 倍に再設定してください。

2 指定した辺の長さを変更する（頂点編集）

1 図形，オブジェクトを選択します。

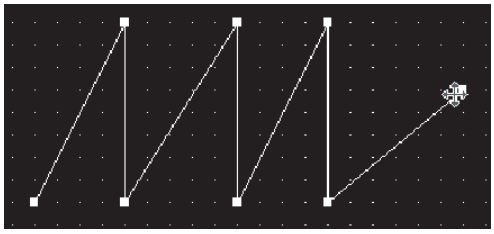
2 次のいずれかの操作を行い，ハンドル表示を頂点編集用にします。

・ツールバーの をクリック

・【編集】→【頂点編集】メニューを選択する

3 図形のハンドルへカーソルを移動して，ドラッグで頂点の位置を変更します。

（例）連続直線の頂点編集



Point

銘板文字サイズ自動拡縮機能

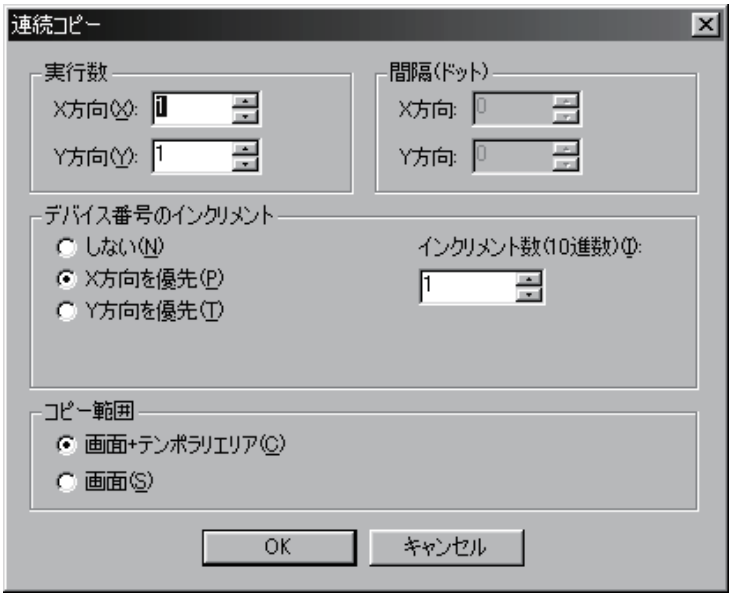
文字サイズ自動拡縮を指定することにより，オブジェクトの領域内に収まらない文字列をオブジェクトの幅に合わせて，文字サイズを自動拡縮することができます。対象オブジェクト，設定については下記マニュアルを参照ください。

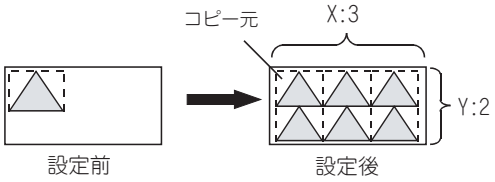
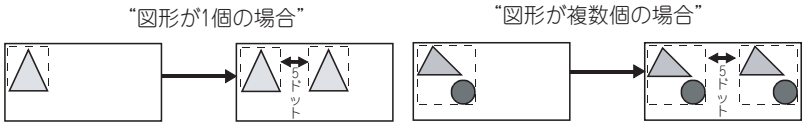
8.2.9　図形，オブジェクトを連続コピーする

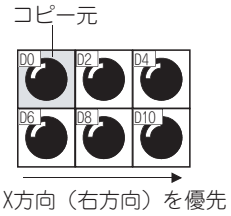
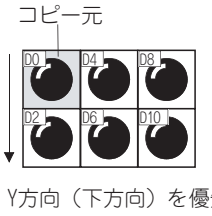
図形，オブジェクトのコピーを一度に行うことができます。

1 連続コピーする図形，オブジェクトを選択します。
（複数の図形，オブジェクトを同時にコピーする場合は，複数選択します。）

2 【編集】→【連続コピー】/【コンテキストメニュー】→【連続コピー】メニューを選択します。
連続コピーダイアログボックスが表示されます。
コピー内容を設定後 OK ボタンをクリックするとコピーが実行されます。



項　目		内　容
実行数		図形をコピーして貼り付けた結果の数を設定します。 たとえば“2”と設定した場合，図形が 1 個コピーされ，画面には 2 個の図形が貼り付けられます。 例）実行数：X 方向 3，Y 方向 2 に設定 
	X 方向	X 方向（コピー元の右方向）にコピーする実行数を設定します。(1 ～ 100)
	Y 方向	Y 方向（コピー元の下方向）にコピーする実行数を設定します。(1 ～ 100)
間隔 *1		コピー実行時にコピー元の位置から何ドット間隔をあけてコピーするかを設定します。 例）間隔：X 方向 5 ドットに設定 
	X 方向	X 方向（コピー元の右方向）にあける間隔（ドット）を設定します。(0 ～ 100)
	Y 方向	Y 方向（コピー元の下方向）にあける間隔（ドット）を設定します。(0 ～ 100)

項　目	内　容
デバイス番号のインクリメント	オブジェクトのコピー時，オブジェクトに設定されているデバイスをインクリメント数分のデバイス番号にずらしてコピーする場合に設定します。 タッチスイッチの場合，ビット・ワード動作のみ書込みデバイスが対象となります。 しない　：インクリメントを行いません。 X 方向優先　：X 方向（右方向）へインクリメントを行います。 Y 方向優先　：Y 方向（下方向）へインクリメントを行います。 優先方向選択後，デバイス番号をずらす間隔を設定します。 インクリメント数（16 進）：-10000 ～ 10000 （例 1）X 方向を優先 インクリメント数：2  X方向（右方向）を優先 （例 2）Y 方向を優先 インクリメント数：2  Y方向（下方向）を優先

＊ 1 の詳細は，下記を参照してください。

＊ 1 間隔を 0 でコピーした場合

間隔を 0 でコピーすると，図形／オブジェクトが 1 ドット分重なってコピーされます。
図形／オブジェクトを重ねないでコピーする場合は，間隔を 1 以上で設定してください。

例）


間隔を0でコピーした場合

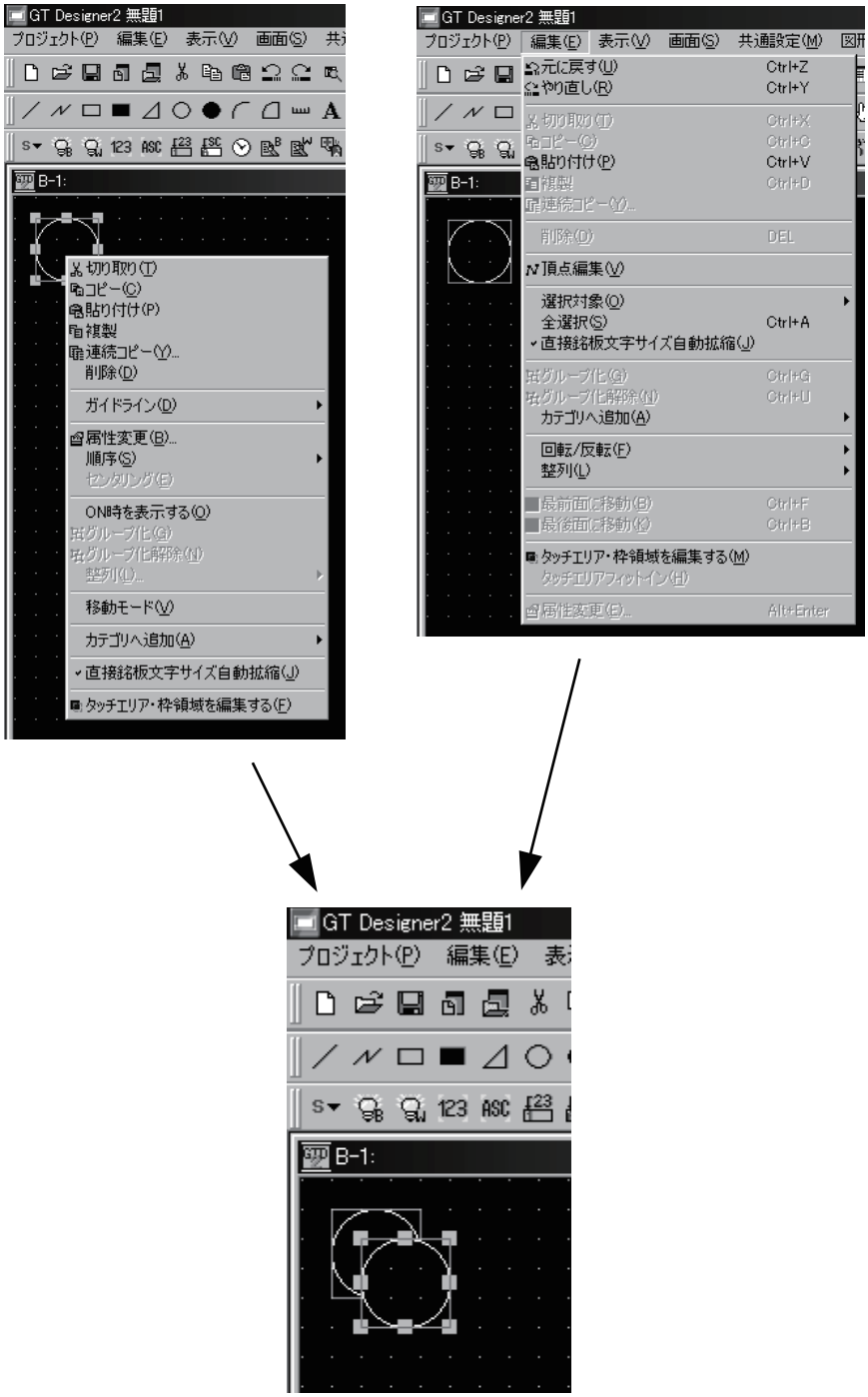

間隔を16でコピーした場合

8.2.10 図形，オブジェクトを複製する

図形，オブジェクトのコピーと貼り付けを一度に行うことができます。

1 複製する図形，オブジェクトを選択します。

2 【編集】→【複製】メニュー /【コンテキストメニュー】→【複製】を選択します。
複製を選択すると複製が配置されます。



9章　便利な機能

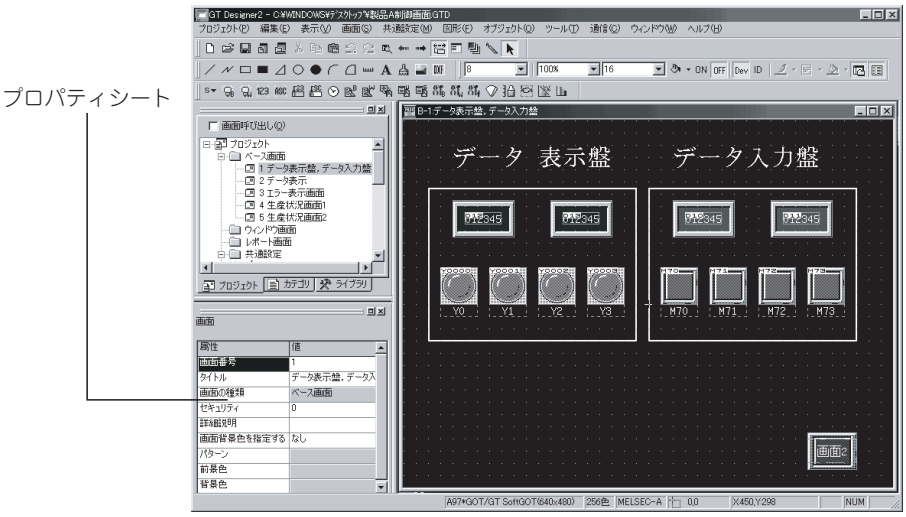
9.1　編集機能

GT Designer2 の便利な編集機能について説明します。

9.1.1　同一画面上の複数のオブジェクト／図形を一括で設定する（プロパティシート）

1 プロパティシートとは？

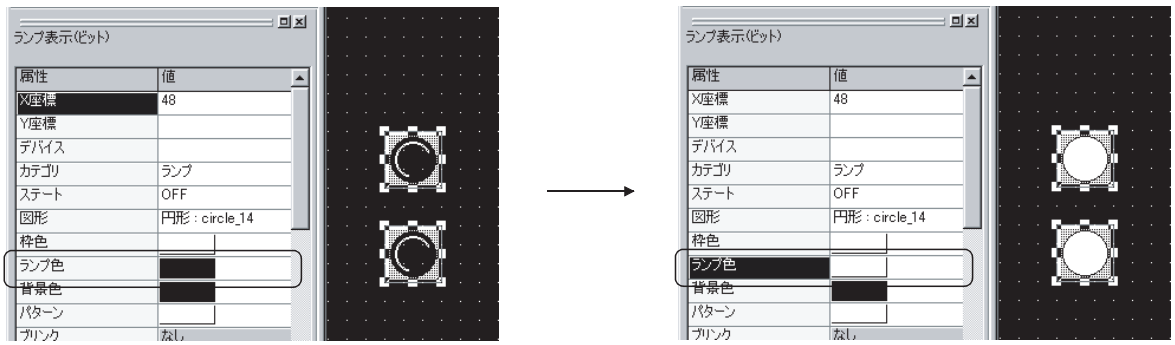
プロパティシートは，現在選択されているオブジェクト／図形／画面の全設定項目と設定内容を一覧で表示します。
プロパティシートでは選択したオブジェクト／図形／画面の設定ができるので，ダイアログボックスを開かずに設定内容の確認や設定（変更）ができます。



2 こんな時に便利です

同一画面上に配置している複数のオブジェクト／図形の設定を，一括で変更する場合に便利です。

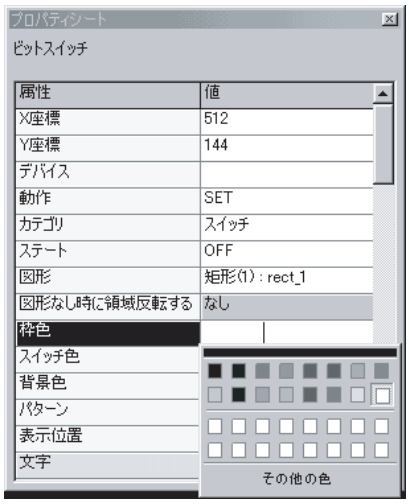
（例） 2 つのランプの表示色をまとめて変更する場合
ランプ色を変更すると，選択したすべてのランプの色を変更できます。



3 操作方法

1 設定を変更したいオブジェクト／図形／画面を選択します。
（オブジェクト／図形は複数選択可能）

2 プロパティシートに属性が表示されるので，属性を変更してください。



Point

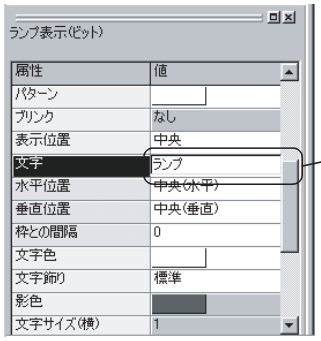
属性の変更

プロパティーシートに表示される各属性は，オブジェクトや図形の設定用ダイアログボックスの設定項目です。
各属性（設定項目）の設定方法は，ダイアログボックスの設定方法と同じ方法で指定することができます。

☞ 図形の設定項目については，「8 章　描画・編集」を参照してください。

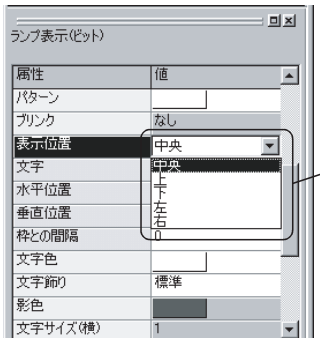
(1) 直接入力

文字，数値やデバイスなどの属性は，直接入力し文字や値を設定します。
ただし，文字の項目の場合，複数行の文字列を入力・編集することはできますが，編集後にプロパティシートの文字の項目に表示される文字列は，1 行のみになります。



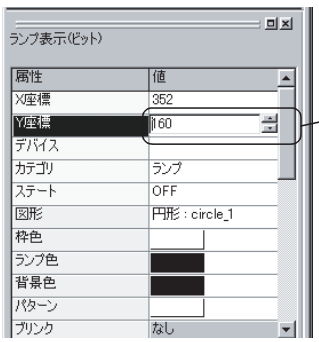
(2) リストボックス

機能，色，レイヤ，文字サイズやフォントなどの属性は，表示されたリストから選択し設定します。



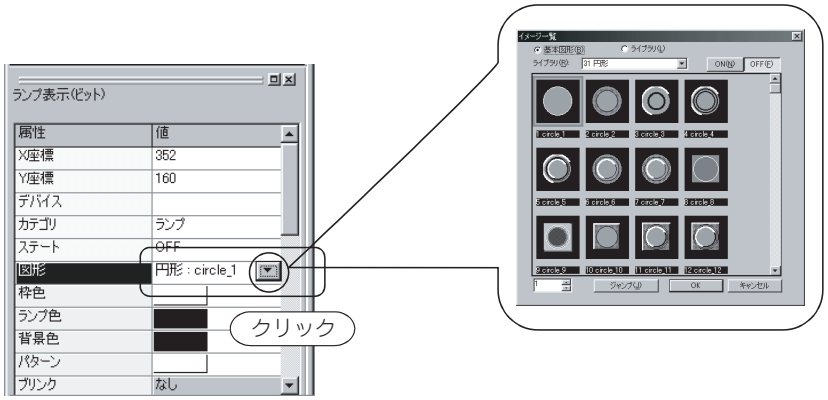
(3) スピンボックス

座標，数値の表示桁数，セキュリティなどの属性は，値を直接入力したり，▲/▼をクリックして数値を設定します。



(4) ダイアログボックス

デバイスの設定や図形などの属性は，表示されたダイアログボックスから選択し設定します。



4 注意事項

(1) 異なる種類のオブジェクト／図形は，まとめて確認／設定できません。

例：タッチスイッチとランプ
ビットランプとワードランプ
円と長方形

異なる種類のオブジェクト／図形をグループ化している場合も，確認／設定できません。

(2) 複数画面に散らばっているオブジェクト／図形は，確認／設定できません。

Hint!

複数画面に散らばっているオブジェクト／図形を一括編集する

一括変更を使用すれば，異なる種類や複数画面に散らばっているオブジェクト／図形の属性（色，デバイスなど）を一括で変更できます。

☞ 9.1.3 項　複数画面に散らばっているオブジェクト／図形の属性を一括変更する（一括変更）

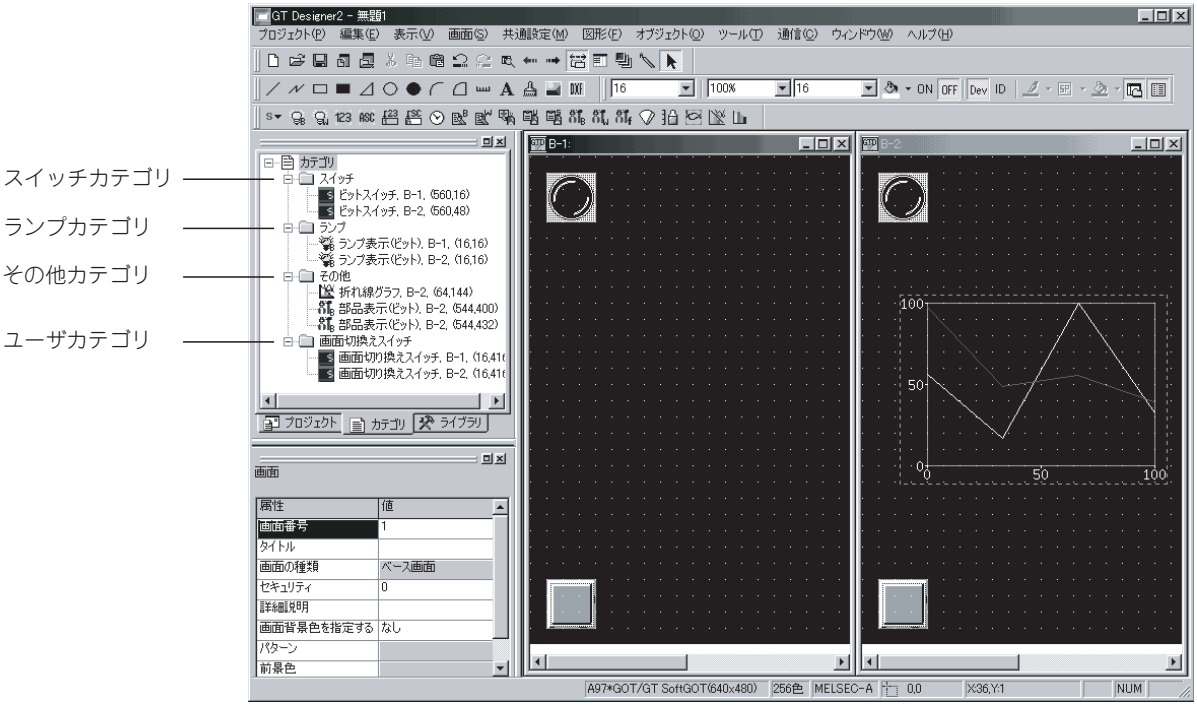
(3) プロパティシートは，選択したオブジェクト／図形をすべて同じ設定にします。
そのため，オブジェクトごとに異なるデバイスを設定している場合でも，プロパティシートを使用すると同じデバイスに変更されますので，注意してください。

(4) プロパティシートでは，オブジェクトの図形枠の“あり／なし”は設定できません。
図形枠の“あり／なし”を設定する場合は，各オブジェクトのダイアログボックスで設定してください。

9.1.2 使用目的別でオブジェクト／図形を管理，一括設定する（カテゴリワークスペース）

1 カテゴリとは？

設定したオブジェクト／図形は，スイッチ／ランプ／その他カテゴリのいずれかに格納されます。
ユーザカテゴリに，オブジェクトや図形を使用用途別に分けることで，オブジェクト／図形の管理ができます。

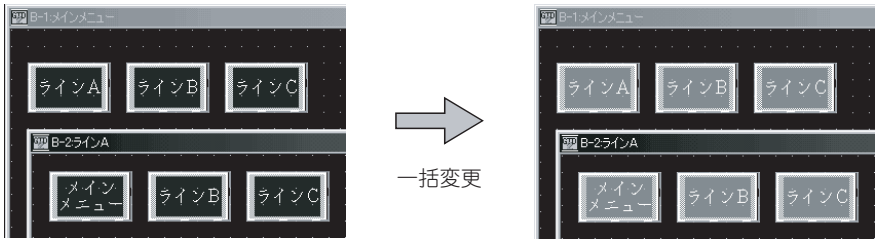


カテゴリ	内　容
スイッチカテゴリ	カテゴリに「スイッチ」を設定しているすべてのオブジェクトと図形が格納されます。 ユーザでカテゴリを変更していなければ，すべてのタッチスイッチが格納されます。
ランプカテゴリ	カテゴリに「ランプ」を設定しているすべてのオブジェクトと図形が格納されます。 ユーザでカテゴリを変更していなければ，すべてのランプ表示が格納されます。
その他カテゴリ	カテゴリに「その他」を設定しているすべてのオブジェクトと図形が格納されます。 ユーザでカテゴリを変更していなければ，タッチスイッチ，ランプ表示以外のオブジェクトや，図形が格納されます。
ユーザカテゴリ	ユーザで作成したカテゴリです。 スイッチ／ランプ／その他のカテゴリに格納されたオブジェクトを，移動させて使用用途別でカテゴリを作成できます。

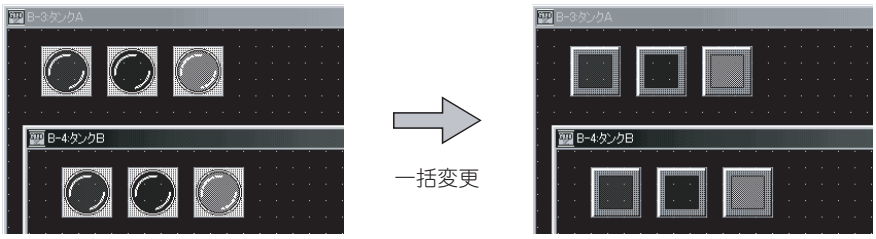
2 こんな時に便利です

画面切換えスイッチの色／デバイスを一括で変更するなど，使用目的別で一括変更したい場合に便利です。
タッチスイッチやランプは図形も一括変更できます。

例 1）画面切換えスイッチの表示色を一括で変更する。



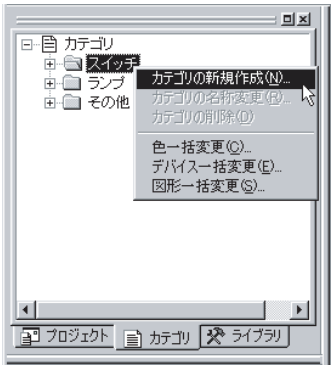
例 2）ランプ図形を一括で変更する。



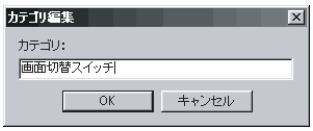
3 ユーザカテゴリの作成方法

ユーザカテゴリの作成方法を以下に示します。
ここでは，画面切換えスイッチ用のカテゴリを作成する例で説明します。

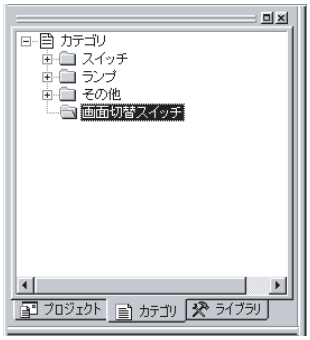
1 スイッチ／ランプ／その他のいずれかを選択後，マウスを右クリックして，【カテゴリの新規作成】を選択します。



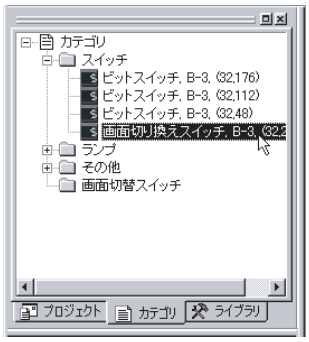
2 カテゴリ編集ダイアログボックスが表示されるので，カテゴリ名（ここでは画面切換えスイッチ）を入力します。
入力後 OK ボタンをクリックすると，ダイアログボックスが閉じます。



③ ユーザ作成カテゴリが追加されます。



④ スイッチのカテゴリにある，画面切換えスイッチを選択し，画面切換えスイッチカテゴリにドラッグします。

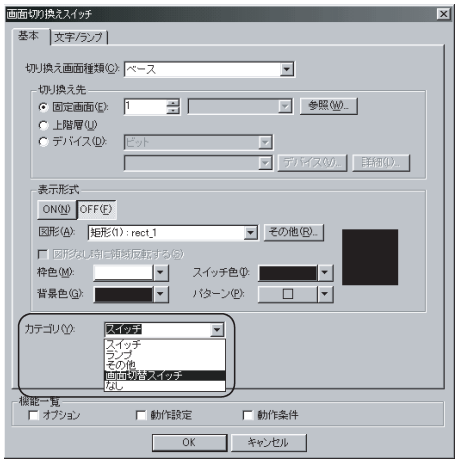


⑤ 画面切換えスイッチのカテゴリに画面切換えスイッチが格納されます。



Hint! **オブジェクト／図形のカテゴリ登録について**

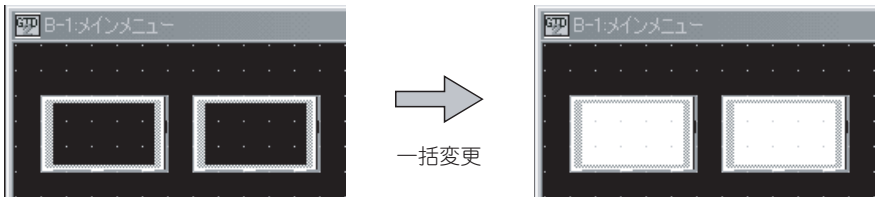
先にユーザカテゴリを作成しておけば，オブジェクト／図形設定時に格納先のカテゴリを選択できます。



4 カテゴリ別で一括設定する方法

カテゴリの一括設定方法を説明します。

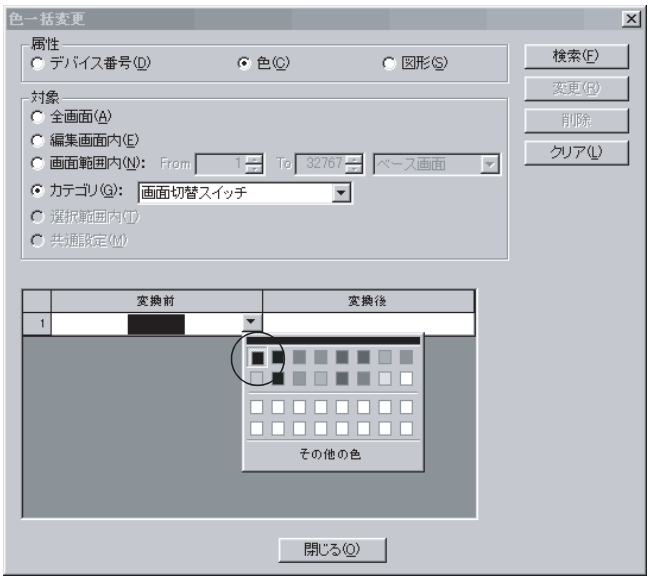
ここでは，画面切換えスイッチカテゴリ内のスイッチ色を，黒色から白色に一括変更する例で説明します。



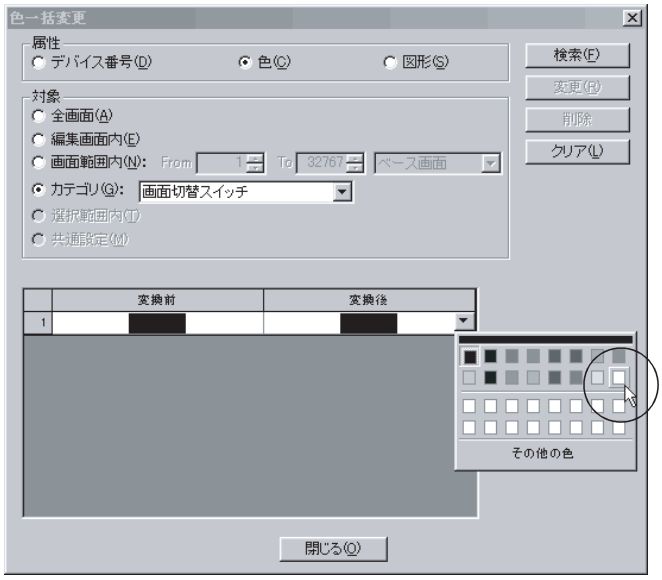
1 一括変更したいカテゴリを選択後，マウスを右クリックして，【色一括変換】を選択します。



② 一括変換ダイアログボックスが表示されるので，変更前の色（黒色）を指定します。
一括変換ダイアログボックスの詳細については，下記を参照してください。
☞ 9.1.3 項　複数画面に散らばっているオブジェクト／図形の属性を一括変更する（一括変更）



③ 変更後の色（白色）を指定します。



4 変換 ボタンをクリックすると指定した色に変更されます。
閉じる ボタンをクリックするとダイアログボックスが閉じます。



Hint!

(1) 検索 ボタンについて

検索 ボタンをクリックすると，カテゴリ内で使用されている全てのデバイス／色／図形（いずれか 1 つのみ）を一覧で表示します。
複数のデバイス／色／図形を一括変更したい場合に便利です。

(2) カテゴリ以外の対象について

カテゴリ以外に，画面単位での一括変更や，共通設定の一括変更ができます。

☞ 9.1.3 項　複数画面に散らばっているオブジェクト／図形の属性を一括変更する（一括変更）

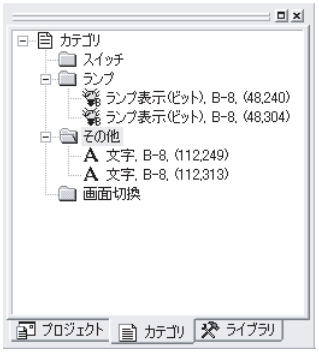
5 注意事項

（1）閉じている画面で設定されているカテゴリは表示されません。

ベース7，8を開いた状態



ベース8のみを開いた状態
（ベース7は閉じています）



（2）一つのオブジェクト／図形を複数のカテゴリに格納することはできません。

（3）複数の属性を一括変更することはできません。（例：デバイスと色を一括変更するなど）

（4）一括変更を行う場合，一括変更の注意事項を参照してから行ってください。

☞ 9.1.3 項　複数画面に散らばっているオブジェクト／図形の属性を一括変更する（一括変更）

9.1.3　複数画面に散らばっているオブジェクト／図形の属性を一括変更する（一括変更）

1 一括変更とは？

オブジェクト／図形の色などを一括で変更します。
下記の内容を一括変更できます。

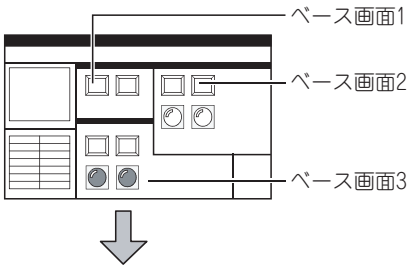
・オブジェクトのデバイス　　・オブジェクト／図形の色
・ランプ表示／タッチスイッチで使用している図形

2 こんな時に便利です

複数の画面に散らばっている，オブジェクトや図形のデバイス，色，ランプ／スイッチ図形を，一括で変更する場合に便利です。
また，種類の異なる図形（円と長方形など）やオブジェクト（タッチスイッチと数値表示など）も一括で変更できます。

一括変換には，以下の種類があります。
各変換方法の内容と変換後のイメージを以下に示します。

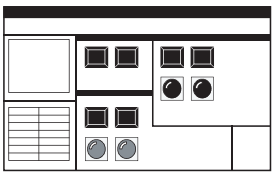
＜変換前のイメージ＞



＜変換後のイメージ＞

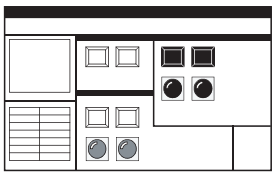
全画面を一括変更する（色□→■にした場合）

全画面（ベース画面 1，ベース画面 2，ベース画面 3）に配置している，オブジェクト／図形の色を一括変更します



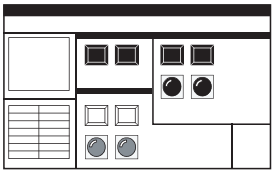
編集画面内を一括変更する（色□→■にした場合）

編集中の画面（ベース画面 2）に配置している，オブジェクト／図形の色を一括変更します



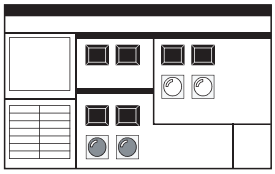
画面範囲内を一括変更する（色□→■にした場合）

指定した画面番号の範囲（ベース画面 1 ～ベース画面 2）に配置している，オブジェクト／図形の色を一括変更します



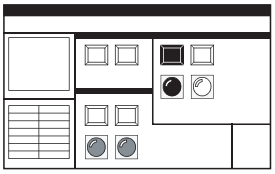
カテゴリ単位で一括変更する（色□→■にした場合）

指定したカテゴリ（画面切換えスイッチ），色を一括変更します



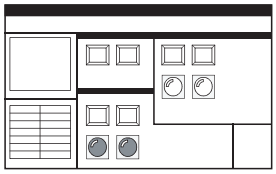
選択範囲内を一括変更する（色□→■にした場合）

編集中の画面内で，指定した範囲内に配置している，オブジェクト／図形の色を一括変更します。



共通設定を一括変更する（デバイスを変更した場合）

共通設定で設定したデバイス（画面切換えデバイス，ハードコピーの開始トリガデバイスなど）を一括変更します。



3 操作方法

一括変更方法を説明します。

1 【ツール】―【一括変更】―【デバイス一括変更／図形一括変更／色一括変更】メニューを選択します。

2 設定ダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。



画面などに設定されているデバイス／色／図形を検索します。

一括変更を実行します。

変更するリストで選択中の内容を削除します。

変更リストに設定している内容をクリアします。

項　目	内　容	A	F
属性	一括変更する属性を選択します。 デバイス番号：デバイス番号を一括変更します。 色　：色を一括変更します。 図形　：タッチスイッチやランプの図形を変更します。	○	○
対象 ＊1	一括変更する単位を選択します。 全画面（画面状態監視含む）：すべての画面を一括変更の対象にします。 編集画面内（画面状態監視含む）：編集中の画面を一括変更の対象にします。 画面範囲内：指定した画面を一括変更の対象にします。選択後，画面の範囲と種類を選択します。 カテゴリ：カテゴリを一括変更の対象にします。選択後，一括変更するカテゴリを選択します。 選択範囲内：編集画面上で選択したオブジェクト／図形を一括変更の対象にします。 共通設定：共通設定を一括変更の対象にします。	○	○
変換リスト	変更する属性を設定します。 属性で図形を選択している場合，スイッチ図形，ランプ図形を分けて設定できます。 変換前：変換前のデバイス／色／図形を選択します。 変換後：変換後のデバイス／色／図形を選択します。 デバイス：デバイス一括変更時，デバイスの形式（ビット／ワード）を選択 点数：デバイスを連続で変更する場合に点数を設定します。（変更前：M0 ／変更後：M10 時に 4 を設定すると M0 ～ M4 が M10 ～ M14 に変更します。）	○	○

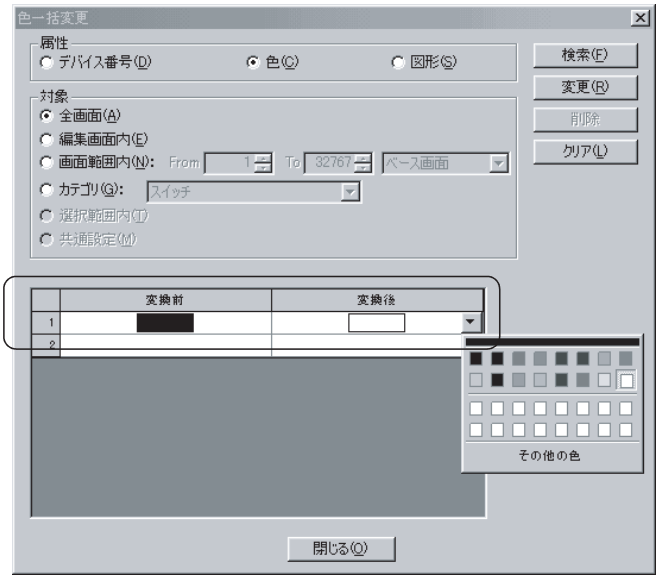
4 一括変換する方法

一括設定方法を説明します。
ここでは，全画面に設定されているオブジェクトや図形の色を，黒色から白色に一括変更する例で説明します。

1 デバイス一括変更ダイアログボックスを表示し，「属性」で「色」，「対象」で「全画面」を選択します。



2 「変換前」の色で黒色を選択し，「変換後」で白色を選択します。



Hint! 検索 **ボタンについて**

検索 ボタンをクリックすると，全画面で使用されている全てのデバイス／色／図形（いずれか 1 つのみ）を表示します。
複数のデバイス／色／図形を一括変更したい場合に便利です。

3 選択後，変換 ボタンをクリックすると，黒色で設定されている内容が，白色に変更されます。

5 注意事項

(1) デバイス変更時

(a) デバイスの形式（ビットデバイス，ワードデバイス，ワードデバイスのビット指定など）が決められている設定に対し，異なるデバイス形式には変更できません。

(b) オフセットデバイスが設定されているオブジェクトのデバイスを，ビットデバイスのワード指定には変更できません。

(c) 自動的に連続で設定されるデバイスの，先頭デバイスを変更する場合，変更後にデバイス範囲外にならないようにしてください。
デバイスのデータ長により，以下の動作をします。
・ データ長 16 ビット時，設定したデバイスが範囲外になった場合，デバイスは変更されません。
・ データ長 32 ビット時，設定したデバイスが範囲外になった場合，デバイス範囲外の部分がデバイス未設定になります。

(d) スクリプトは，デバイス一括変更の対象外になります。

(2) 図形変更時

(a) 基本図形から自由図形，自由図形から基本図形の変更はできません。

9.1.4　重なった図形を簡単に選択する（データー覧）

1 データー覧とは？

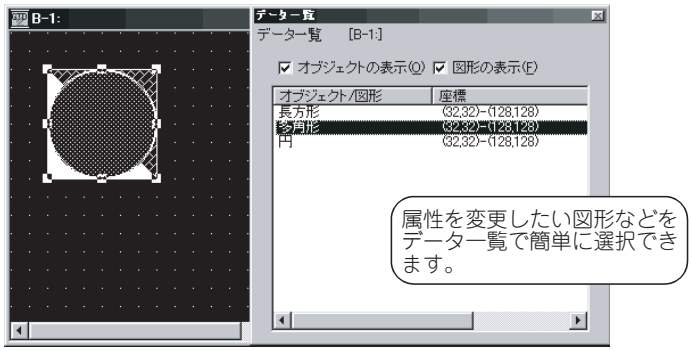
画面上に配置しているすべての図形やオブジェクトを一覧で表示します。
一覧表示された図形，オブジェクトをダブルクリックして，直接編集できます。



表示する項目をチェックします。
画面上に配置しているオブジェクトの数を表示します。
図形，オブジェクトの名称，座標，オブジェクトID（オブジェクトのみ）を表示します。
図形，オブジェクトを選択すると画面上のオブジェクトが選択されます。
グループ化している図形は名称の前に“G”が表示されます。

2 こんな時に便利です

複数の図形やオブジェクトを重ねている場合など，任意の図形，オブジェクトを簡単に選択・編集できます。



3 操作方法

1. 【ツール】→【データー覧】メニューを選択
2. データー覧が表示されます。
3. データー覧の編集したいオブジェクト／図形をダブルクリックします

Hint!

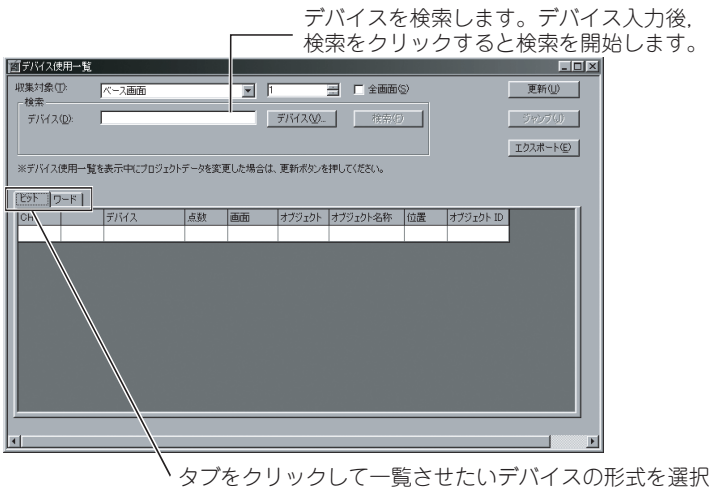
グループ化オブジェクトの個別設定

データー覧からはグループ化されたオブジェクトをグループ化解除しなくても個別に設定を変更することができます。

9.1.5　使用しているデバイスを確認する（デバイス使用一覧）

1 デバイス使用一覧とは？

編集中画面やプロジェクト全体で使用されているデバイスを一覧表示します。



2 こんな時に便利です

作成しているプロジェクト／画面で，使用しているデバイスを確認，検索したい場合に便利です。

3 操作方法

1 【ツール】→【デバイス使用一覧】→【画面／プロジェクト】メニューを選択

- 【画面】を選択すると収集対象が，ベース画面になります。
- 【プロジェクト】を選択すると収集対象が，プロジェクト全体になります。

2 デバイス使用一覧が表示されるので，使用しているデバイスを確認してください。



項目	内容
収集対象	表示する対象を「プロジェクト全体 (スクリプトテキスト含む)」,「プロジェクト全体 (スクリプトテキスト除く)」,「ベース画面」,「ウィンドウ画面」,「レポート画面」,「全スクリプトテキスト」,「スクリプト一覧」,「プロジェクト／画面スクリプトテキスト」,「オブジェクトスクリプトテキスト」から選択します。(「プロジェクト全体」を選択した場合は , 対象画面番号 , 全画面チェックボックスは無効になります。)
対象画面番号	検索する画面番号 (1 ～ 32767) を指定します。(レポート画面のみ 1 ～ 8)
全画面チェックボックス	収集対象で選択した画面種類の全画面が対象になります。
更新ボタン	一覧の情報を更新します。
ジャンプボタン	指定された設定のある画面を開き , 該当オブジェクトにカーソルを当てます。 ジャンプボタンは , 一覧上で行を選択した場合有効になります。
エクスポートボタン	現在表示しているデバイス一覧を CSV または Unicode Text ファイルに出力します。 (Windows98，Me の場合は，CSV ファイルのみとなります。)
検索	デバイスを設定して，リターンキーか検索ボタンを押すと検索を実行します。

Point

デバイス使用一覧を使用する場合

- スクリプト記述内のデバイスは，一覧表示の対象外になります。
- オブジェクト ID がずれてしまう編集 (画面上のオブジェクトを消す , 順序を変える等) をした後に，デバイス一覧を更新せずに，ジャンプを実行すると異なるオブジェクトにジャンプする事があります。

9.1.6　使用している文字列を確認する【文字列使用一覧】

1 文字列使用一覧とは？

直接銘板設定を絞り込み設定により一覧表示します。
また，ジャンプ機能により特定した図形やオブジェクトを選択することもできます。



2 こんな時に便利です

作成しているプロジェクト／画面で，使用している直接銘板設定を確認，検索したい場合に便利です。

3 操作方法

1 【ツール】→【文字列使用一覧】メニューを選択する。

2 文字列使用一覧ウィンドウを表示するので，使用しているデバイスを確認してください。

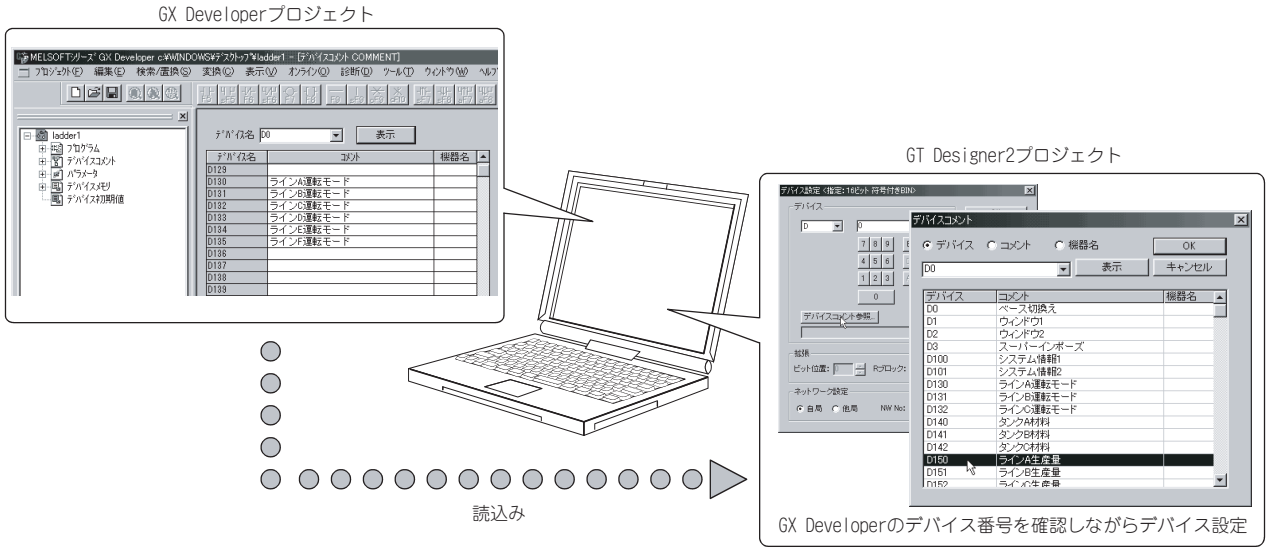


項目	内容
収集対象	表示する対象を「プロジェクト全体」,「ベース画面」,「ウィンドウ画面」,「レポート画面」から「部品」,「ユーザライブラリ」選択します。
対象画面番号	「ベース画面」,「ウィンドウ画面」,「部品」の場合検索する画面番号 (1 ～ 32767) を指定します。 「レポート画面」の場合検索する画面番号 (1 ～ 8) を指定します。 「ユーザライブラリ」の場合検索する画面番号 (1 ～ 250) を指定します。
全画面チェックボックス *1	収集対象で選択した画面種類の全画面が対象になります。
更新ボタン	一覧の情報を更新します。
ジャンプボタン	指定された設定のある画面を開き , 該当オブジェクトにカーソルを当てます。 ジャンプボタンは , 一覧上で行を選択した場合有効になります。
検索対象 2	一覧に表示する対象をさらに絞込み指定します。
検索	デバイスを設定して，リターンキーか検索ボタンを押すと検索を実行します。

*1 「ユーザライブラリ」を選択すると名称が「全ユーザライブラリ (S)（0：お気に入りを含む)」になります。

9.2 デバイス設定時にデバイスコメントを参照する

GT Designer2 でデバイス設定時に，GX Developer で作成したデバイスコメント／機器名を参照できます。
シーケンスプログラムで使用されているデバイスの内容を確認しながら，GT Designer2 でデバイスを設定できるので，デバイス番号の設定ミスを防げます。（GOT-A900 シリーズ使用時のみ）



Point **デバイスコメントを参照できる PC タイプ**

GX Developer のデバイスコメントは，PC タイプが「MELSEC-A」／「MELSEC-QnA,Q」／「MELSEC-Q（マルチ）」／「MELSEC-FX」の場合に参照できます。

9.2.1 デバイスコメントの読込み

GT Designer2 でデバイスを参照するために，GX Developer のデバイスコメントを GT Designer2 で読み込みます。

1 【プロジェクト】→【GX Developer デバイスコメント読込み】メニューを選択します。

2 「GX Developer デバイスコメント読込み」ダイアログボックスが表示されるので，GX Developer のプロジェクト内にある，デバイスコメントファイルを指定します。

OK ボタンをクリックすると，デバイスコメントの読込みが完了します。



「GX Developer デバイスコメント読込み」ダイアログボックスの 設定解除 ボタンをクリックすると，現在指定しているデバイスコメントデータのパスを消去できます。

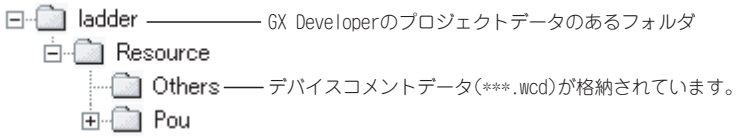
Point

(1) 使用する GX Developer のデータ

本機能に必要な GX Developer のデータは，デバイスコメントデータ (***.wcd) のみです。
その他の GX Developer のプロジェクトデータは不要です。

(2) デバイスコメントデータの格納先

GX Developer のデバイスコメントデータ (***.wcd) は，GX Developer のプロジェクトデータ内に作成されています。



(3) GX Developer でデバイスコメントを修正した場合

1 度指定したデバイスコメントデータ (***.wcd) を GX Developer で編集した場合，GT Designer2 上では編集内容は更新されません。
内容を更新するには，再度デバイスコメントデータ (***.wcd) を指定してください。

(4) 設定したパスについて

設定したパスは GT Designer2 を終了しても，保存されます。

9.2.2 デバイスコメントの参照方法

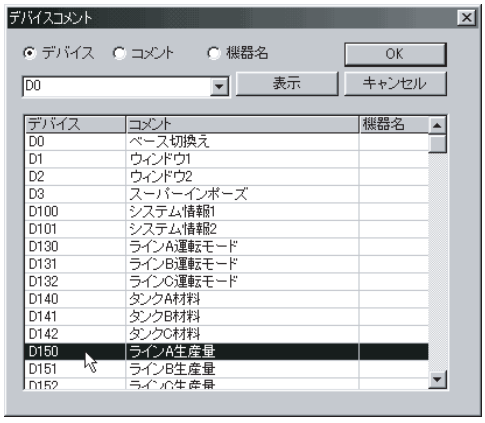
デバイスコメントの参照方法を以下に示します。

1 各オブジェクトのデバイス設定ダイアログボックスで，デバイスコメント参照 ボタンをクリックします。



2 デバイスコメントダイアログボックスが表示されるので，デバイスコメントを確認しながらデバイスを設定できます。

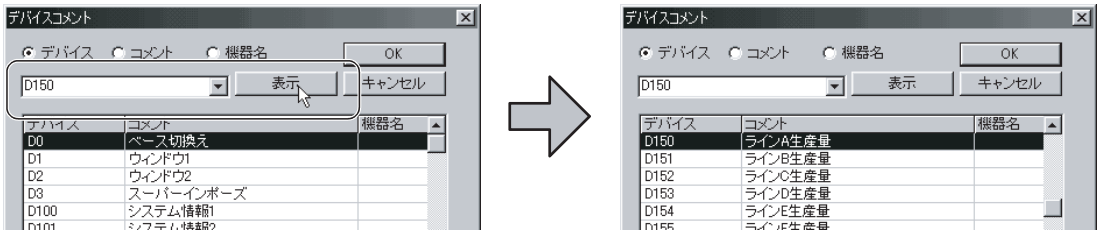
設定後 OK ボタンをクリックします。



デバイスコメントダイアログボックスでは，デバイス，コメント，機器名で検索ができます。

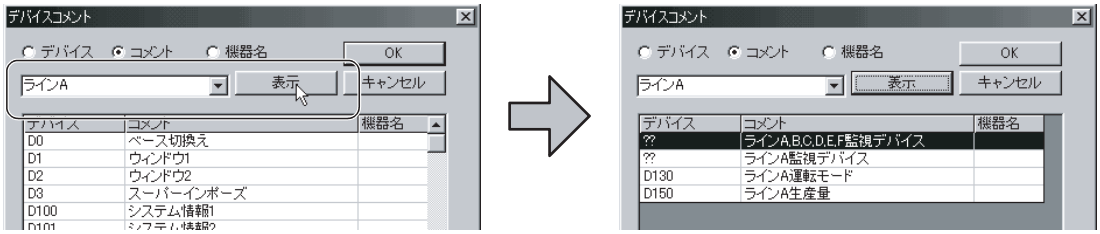
（例 1）デバイスを検索する場合

検索したいデバイス番号を入力後，表示 ボタンをクリックすると，入力したデバイスを一覧の先頭に表示します。



（例 2）コメント／機器名を検索する場合

検索したいキーワードを入力後，表示 ボタンをクリックすると，入力したキーワードを含むコメント／機器名を一覧に表示します。



3 デバイスコメントダイアログボックスが閉じ，デバイス設定ダイアログボックスに，選択したデバイスが設定されます。



9.3 モニタデータにエラーがないかチェックする

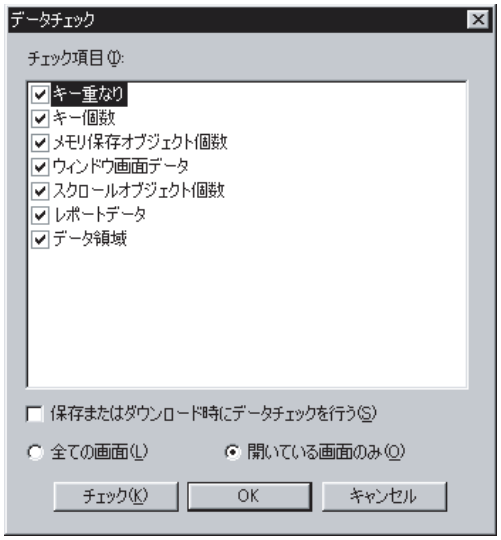
GT Designer2 で作成したモニタ画面データの内容に，エラーがないかチェックできます。
エラーのチェック方法については，下記を参照してください。

☞ 4.13 節　データチェック操作を行う

1. データチェックする画面をすべて開きます。
   開いていない画面はデータチェックされません。

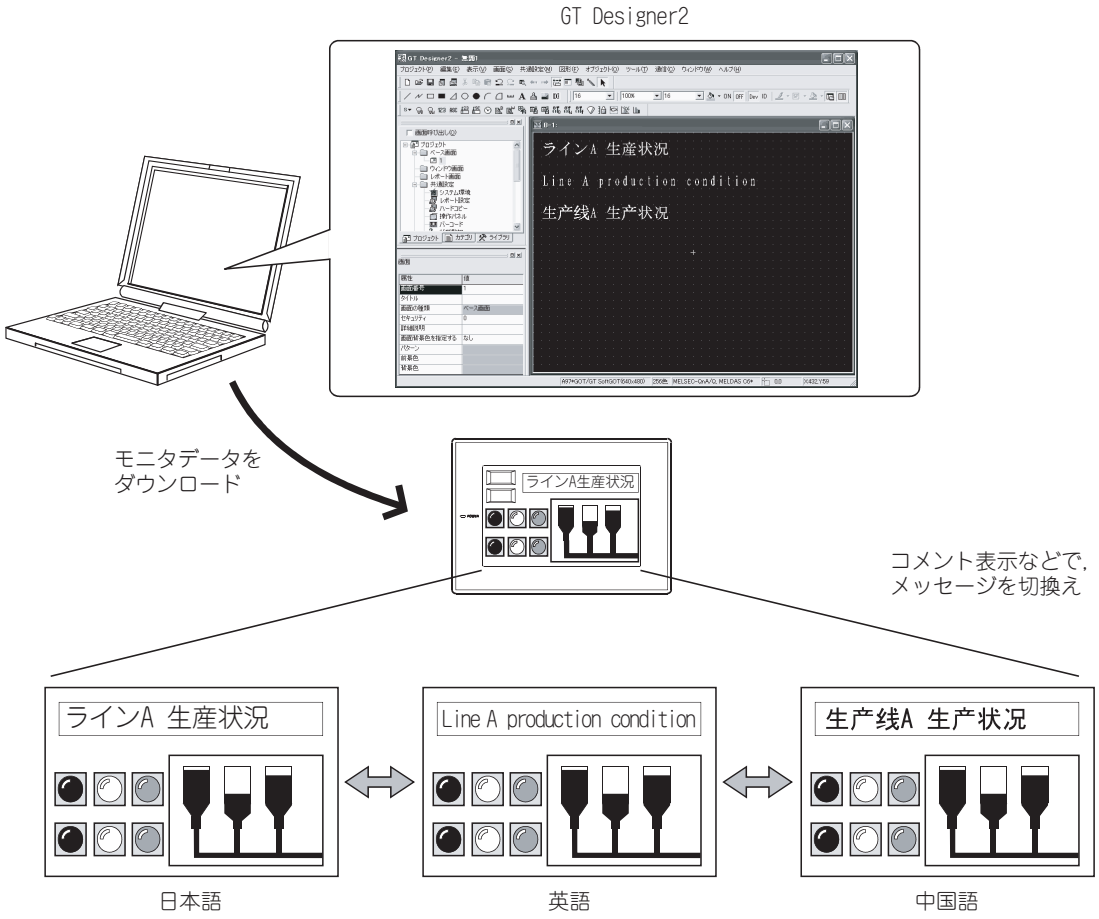
2. 【ツール】→【データチェック】メニューを選択します。

3. データチェックダイアログボックスを表示します。
   データチェックのチェック項目とデータチェックのチェックを実行する画面を設定して，チェック ボタンをクリックしデータのチェックを実行します。



9.4 多言語を入力する（多言語入力機能）

多言語機能を使用することで，GT Designer2 で各国の言語が入力できます。
文字やコメントを各国の言語で入力し，1 台の GOT で各国対応の画面を表示することもできます。



*1　GOT-F900 シリーズは，1 台で 1 言語（文字セット別）のみ選択表示できます。

Point

多言語入力が可能な OS（Windows® ）

多言語入力は，下記の OS（Windows® ）でのみ可能です。

- Windows® 2000 Professional
- Windows® XP Professional
- Windows® XP Home Edition

多言語を入力する方法には，以下の方法があります。

・Windows® の多言語機能で入力する
Windows® の多言語機能を使用して，GT Designer2 で各国の言語を入力します。
（Windows® が対応していない言語は入力できません。）

☞ 9.4.1 項　Windows の多言語機能を使用する

・言語入力用ソフトウェアで入力する
言語入力ソフトウェアを使用して，GT Designer2 で中国語，韓国語，朝鮮語を入力します。

☞ 9.4.2 項　言語入力用ソフトウェアを使用する

9.4.1 Windows の多言語機能を使用する

多言語を入力するまでの手順を下記に示します。
Windows® の操作方法の詳細は，Windows® のマニュアル／ヘルプを参照してください。

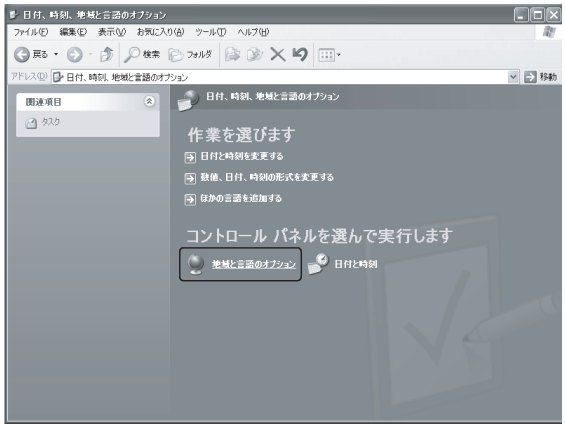
1 各 Windows® での設定

(1) Windows® XP Professional，Windows® XP Home Edition の場合

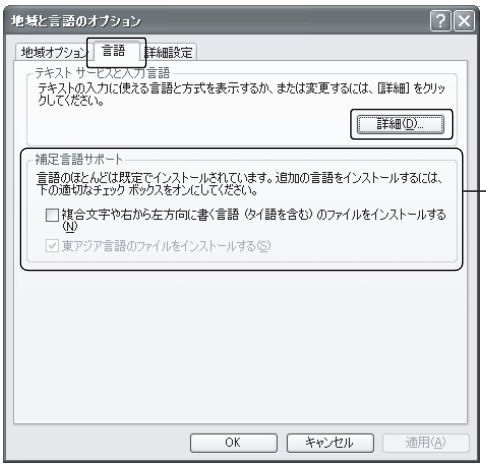
1 【スタート】→【コントロールパネル】メニューを選択し，“日付，時刻，地域と言語のオプション”をクリックします。



2 “地域と言語のオプション”をクリックします。



3「地域と言語のオプション」ダイアログボックスが表示されるので，言語タイプを選択し，補足言語サポートのチェックボックスに追加する言語のチェックを入れて「テキストサービスと入力言語」の 詳細 ボタンをクリックします。

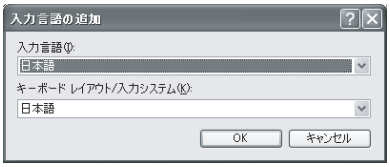


追加する言語が初回の場合は，
Windows®XPのCD-ROMが必要になります。

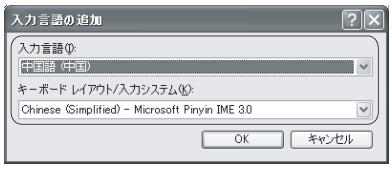
4「テキストサービスと入力言語」ダイアログボックスが表示されるので，「インストールされているサービス」の 追加 ボタンをクリックします。



5「入力言語の追加」ダイアログボックスが表示されます。



⑥ 入力する言語に必要な言語を設定し，追加 ボタンをクリックします。



設定例：
入力言語：　　中国語（中国）
キーボードレイアウト／入力システム：
Chinese(Simplified)-Microsoft Pinyin IME 3.0

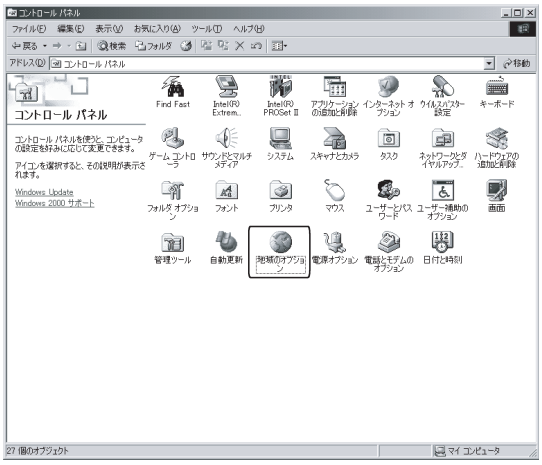
上記の設定で OK ボタンをクリックすると下記のように設定されます。



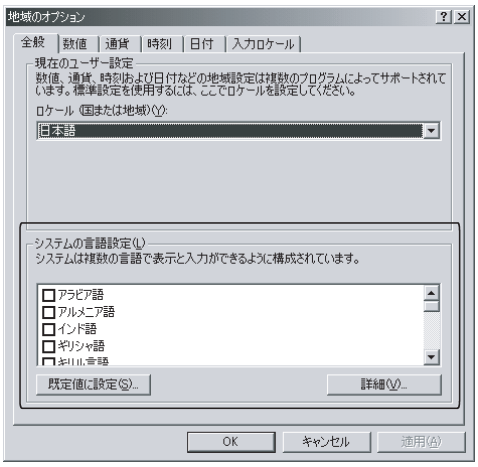
⑦ OK ボタンをクリックすると設定が適用され，ダイアログボックスを閉じます。
このとき，追加する言語によっては，Windows® XP の CD-ROM が必要になります。

(2) Windows® 2000 professional の場合

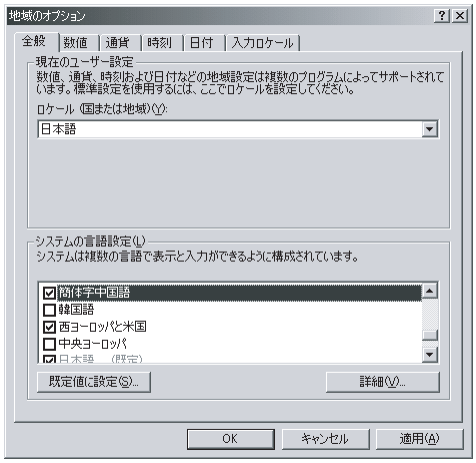
1 【スタート】→【コントロールパネル】メニューを選択し，「地域のオプション」をダブルクリックします。



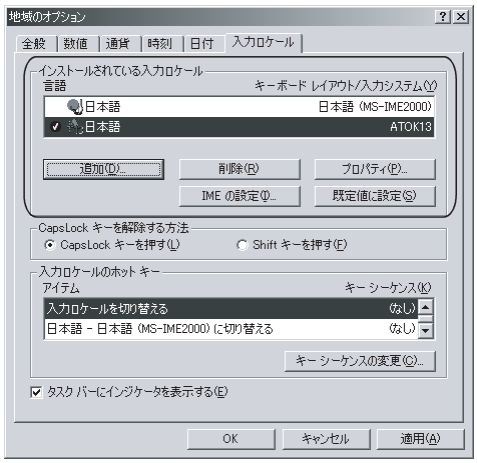
2 「地域のオプション」ダイアログボックスが表示されます。
システムの言語設定に，入力する言語を追加します。



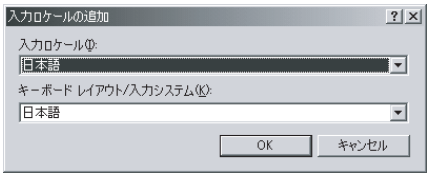
（例） 簡体字中国語を使用する場合
簡体字中国語のチェックボックスに
チェックを入れます。



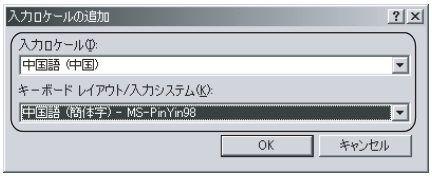
③ 入力スクロールタブをクリックし，“インストールされている入力ロケール”の 追加 ボタンをクリックする。



④「入力ロケールの追加」ダイアログボックスが表示されます。

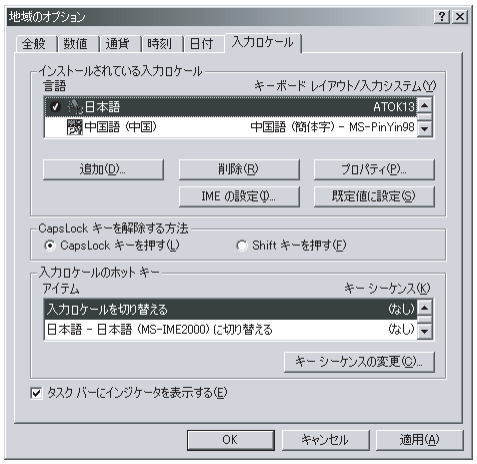


⑤ 入力する言語に必要な言語を設定し，OK ボタンをクリックします。
入力する言語の設定が初回の場合は，Windows® 2000 の CD-ROM が必要になります。
また，追加した設定を有効にするためには，Windows® 2000 の再起動を必ず行ってください。



設定例：
入力ロケール：　　中国語（中国）
キーボードレイアウト／入力システム：
　　中国語 (簡体字) –MS-PinYin98

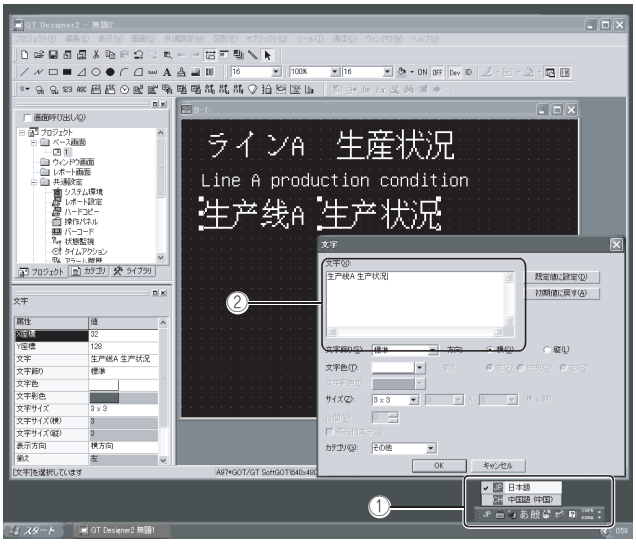
上記の設定で OK ボタンをクリックすると下記のように設定されます。



2 入力方法

画面右下にあるタスクバーの，言語選択アイコンをクリックし，入力したい言語を選択します。
選択後，GT Designer2 で多言語の入力ができます。

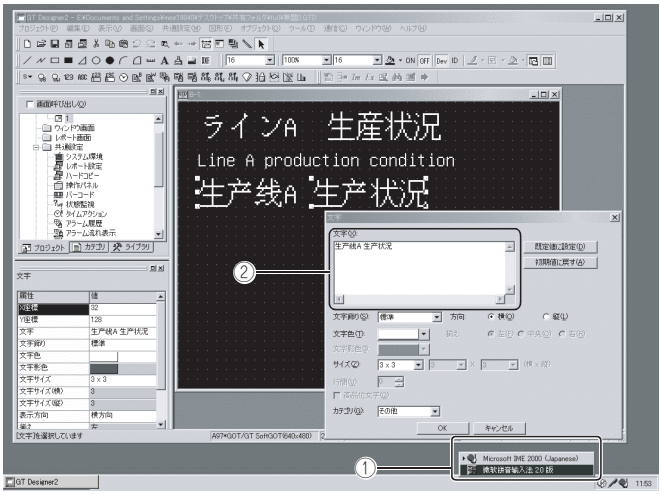
例）Windows® XP Professional の場合



1 入力したい言語を選択します。

2 コメントや文字などを直接入力します。

例）Windows® 2000 Professional の場合



1 入力したい言語を選択します。

2 コメントや文字などを直接入力します。

9.4.2 言語入力用ソフトウェアを使用する

1 表示される文字について

GOT で表示する漢字（日本語，韓国語及び中国語）は，一部の漢字が重複しています。
重複している漢字は，日本語用の漢字を表示します。

Hint!

簡体字中国語の文字を表示する場合

文字フォント切換え機能を使用することで，簡体字中国語の文字で表示できます。

☞ GOT-A900 シリーズオペレーティングマニュアル（拡張機能・オプション機能編）

2 使用できる言語入力用ソフトウェア

下記に，弊社で動作確認した言語入力用ソフトウェアを示します。

・中国語　　：Chinese Writer V6，Chinese Writer 7 ＊1
・韓国語，朝鮮語　：Korean Writer V5 ＊1

＊1 Chinese Writer，Korean Writer は，高電社の商標です。

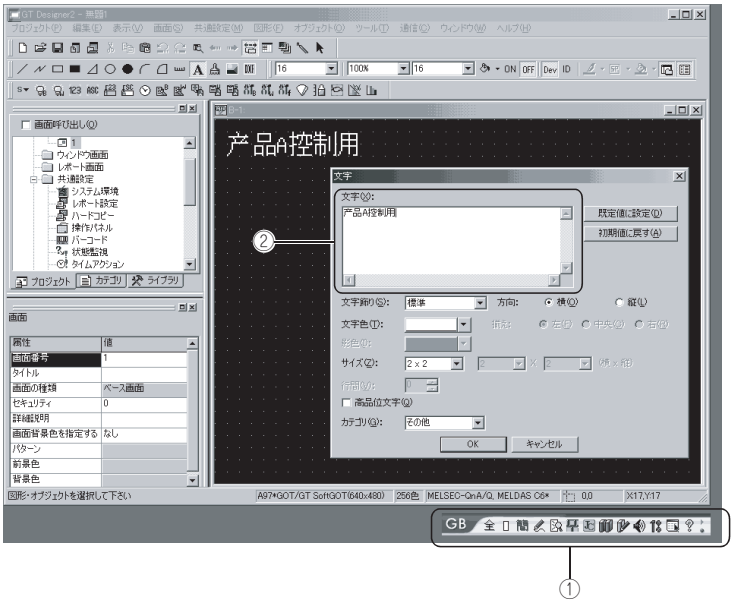
上記言語入力用ソフトウェアの問い合わせ先を下記に示します。

メーカ名	住　所	電話番号
株式会社　高電社	〒545-0011　大阪市阿倍野区昭和町 3-7-1	(06)6628-2195

3 入力方法

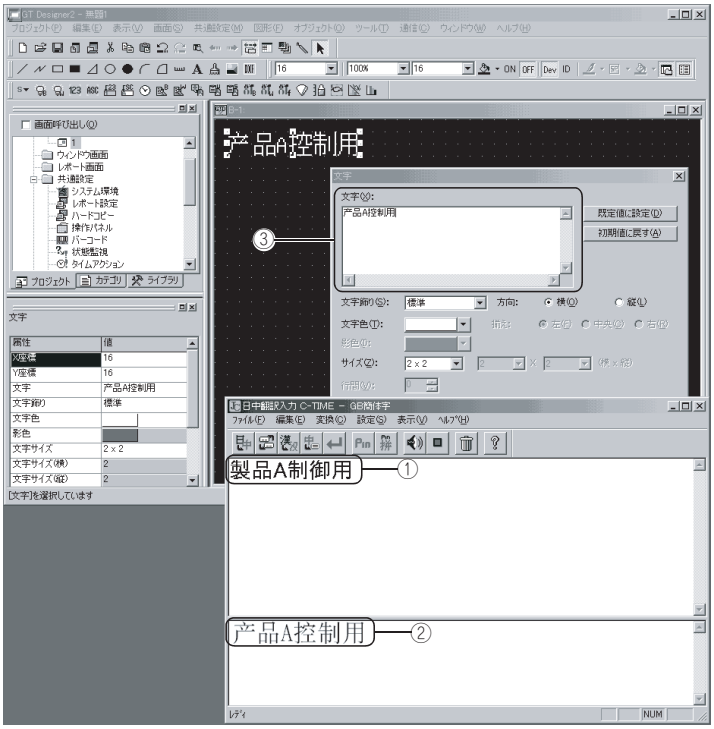
言語入力用ソフトウェアを使用して多言語を入力する方法を下記に示します。
言語入力用ソフトウェアのインストール方法，操作方法の詳細は，各言語入力用ソフトウェアのマニュアルを参照してください。
（下記は，Windows® 2000 professional 上で Chinese Writer 7 を使用して，GT Designer2 で中国語を入力する場合の例です。使用するソフトウェアにより，ダイアログのイメージが異なります。）

(1) IME を切り換えて入力を実行する



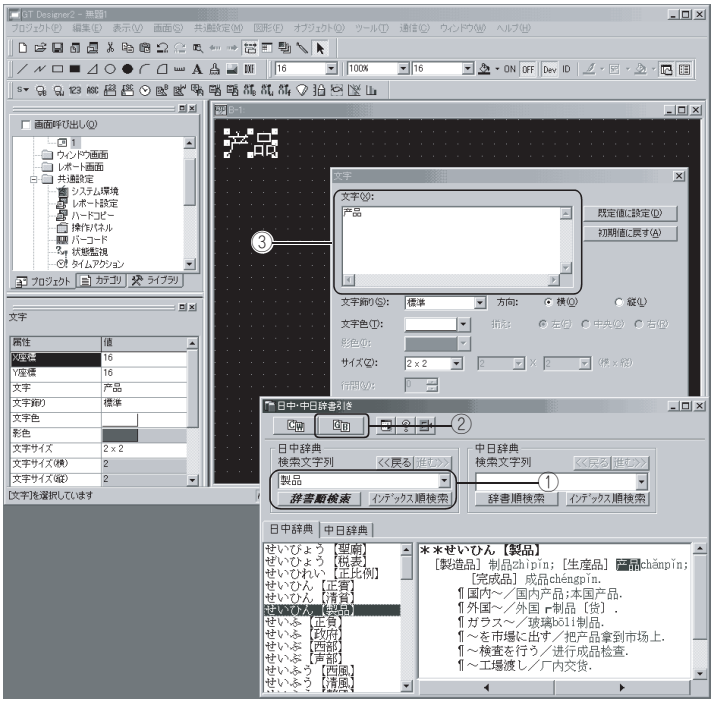
1. Chinese Writer 7 の IME セレクタを起動し，GB をクリックします。
2. GT Designer2 上でピンコードを使用して入力します。

(2) 翻訳支援ツール（C-TIME）を使用して，コピー，貼り付けをする



1. 翻訳したい文字を入力して，翻訳します。
2. 翻訳支援ツール上で，翻訳した文字をコピーします。
3. GT Designer2 上で「貼付け」します。

(3) 辞書ツールを使用して，貼り付けをする



1. 検索したい文字を入力し，検索します。
2. クリックして GB コードでコピーします。（CW コードでは文字化けします。）
3. GT Designer2 上で「貼付け」します。

9.4.3 注意事項

1 言語入力用ソフトウェア使用時の注意事項

(1) Chinese Writer，Korean Writer 上のツール（C-TIME や K-TIME）で表示されるフォントイメージと，GT Designer2 に入力したフォントイメージは異なる場合があります。

(2) GT Designer2 のコメント一覧やワークスペースへの文字入力は，Chinese Writer，Korean Writer の翻訳支援ツール（C-TIME，K-TIME）上の，中国語を確定，韓国語を確定ボタンではできません。
翻訳したコメントは，翻訳支援ツール上で「コピー」後，GT Designer2 へ「貼り付け」してください。
なお，コピーボタンは次のものをクリックしてください。
・Chinese Writer 7，V6
- 簡体中国語：GB コード用のコピーボタン
・Korean Writer V5
- 韓国語：KS コード用のコピーボタン

(3) Chinese Writer/Korean Writer の入力システムが，Chinese Writer(CW)，Korean Writer(KW) の場合，正常に文字を入力できません。
Chinese Writer(CW)，Korean Writer(KW) 以外の入力システムで入力してください。

2 印刷時の注意事項

印刷時に，「ファイルへ出力」を実行する場合，使用している OS(Windows®) が標準でサポートしている言語のみ出力できます。

3 多言語で入力したコメントのインポート／エクスポート

多言語で入力したコメントを，インポート／エクスポートする場合，Unicode テキストファイル形式で行ってください。
通常のテキストファイルや CSV ファイルを使用すると，文字が化ける場合があります。
コメントのインポート／エクスポートについては，下記のマニュアルを参照してください。

☞ GT Designer2 Version2 リファレンスマニュアル

4 多言語で作成したモニタデータを Windows® 2000 Professional ／ Windows® XP ／ Windows Vista® 以外の OS（Windows® ）以外で作画する場合

(1) 編集時の注意事項
OS（Windows® ）がサポートしていない言語が入力されている設定（コメントや文字など）は，編集しないでください。
文字が化ける場合があります。

(2) ワークスペース，プロパティシート，ダイアログ上の表示
ワークスペース，プロパティシート，ダイアログ上の多言語表示は文字化けしますが，GT Designer2 の表示が正しく表示されていれば，GOT でも正しく表示されます。

5 GOT-F900 シリーズを使用する場合

(1) 使用したい言語 (フォント) の選択

GOT-F900 は、作画ソフトウェアまたは GOT-F900 本体のいずれかで使用したい言語を設定する必要があります。

(a) 作画ソフトウェアで設定する場合は、「システム環境」-「言語」の“文字セット”に使用したい言語を選択します。

(b) GOT-F900 で設定する場合は、「動作環境設定」の「LANGUAGE」のシステム画面を表示して「CHARACTER SET」に使用したい言語を選択します。

(2) 複数の言語を混在して表示

GOT-F900 は、文字セットで選択された言語のみ画面に表示することができます。
1 画面に複数の言語や画面別に異なる言語を画面に表示できません。
選択されていない言語を表示した場合は、文字化けします。

(3) GOT 内蔵フォントの注意事項

GOT-F900 の機種によって、内蔵されているフォント (言語) が異なります。
使用される言語に対応した製品を選定してください。
例： F930GOT で中国語 (簡書体) を表示したい場合
F930GOT-BWD-C を選定します。

内蔵フォントの詳細は、GOT-F900 シリーズ ハードウェアマニュアル [共通接続編] または、GOT-F900 シリーズ オペレーションマニュアル [GT Designer2 対応版] を参照ください。

9.5 作成したデータのデータサイズを確認する

GT Designer2 で作成したモニタデータを GOT に転送する前に，画面単位またはプロジェクト全体のデータサイズが確認できます。

9.5.1 確認方法

1 【ツール】→【データサイズ】→【画面】／【プロジェクト】メニューを選択します。

2 データサイズ確認ダイアログボックスが表示されるので，データのサイズを確認してください。

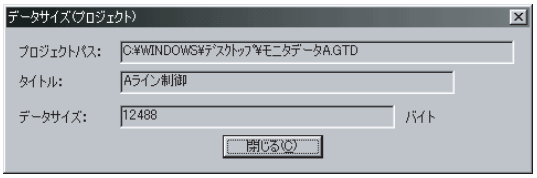
9.5.2 確認項目

1 画面の場合



項　目	内　容	A	F
編集中画面	編集中の画面の種類と画面 No を表示します。	○	○
タイトル	画面のタイトルを表示します。	○	○
データサイズ	画面のデータサイズを表示します。	○	○

2 プロジェクトの場合



項　目	内　容	A	F
プロジェクトパス	編集中のプロジェクトが格納されているパスを表示します。	○	○
タイトル	プロジェクトのタイトルを表示します。	○	○
データサイズ	プロジェクトのデータサイズを表示します。	○	○

9.6 他のプロジェクトデータを流用する

編集中のプロジェクト（読込み先プロジェクト）に，別のプロジェクト（読込み元プロジェクト）のデータを読み込んで，流用することができます。
複数のプロジェクトからデータを流用したい場合に便利です。
GT Designer や DU/WIN *1，DU/WIN 形式の GT Designer2 のプロジェクトデータを流用することもできます。

*1 GT Designer2 の GOT タイプで F900 シリーズを選択した時のみ DU/WIN ファイルを読み込めます。

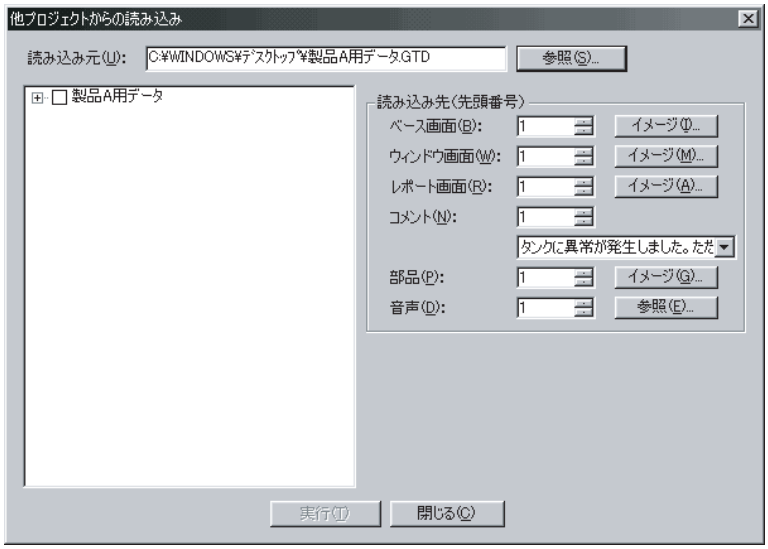
9.6.1 データの読込み方法

1 【プロジェクト】－【他プロジェクト読み込み】メニューを選択します。

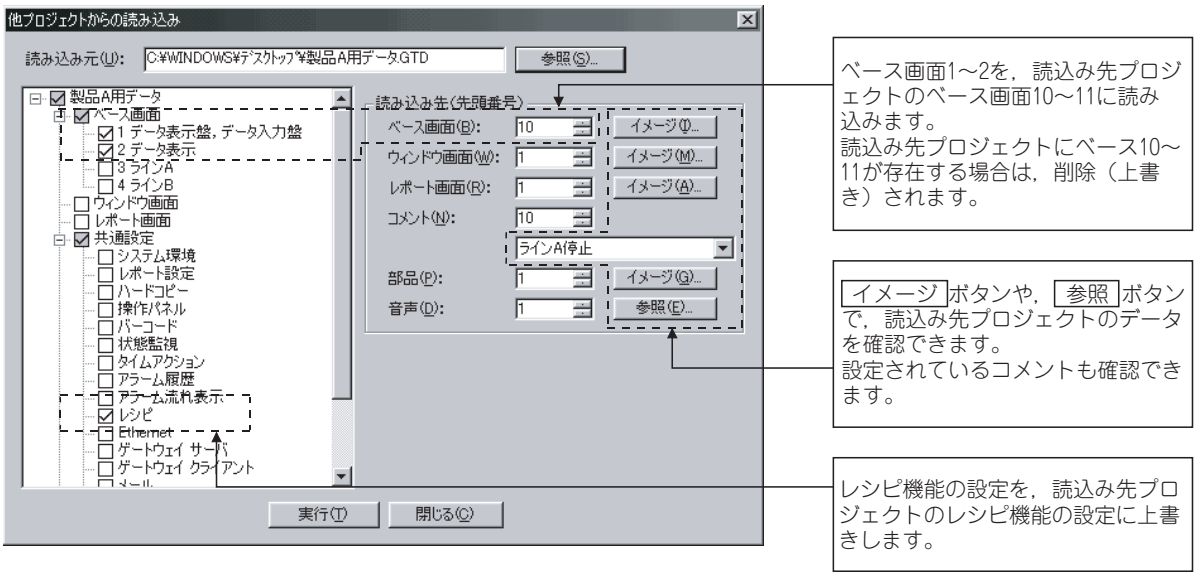
2 「他プロジェクトからの読み込み」ダイアログボックスが表示されます。



3 参照 ボタンをクリックして，読み込むプロジェクトを選択します。（パスの直接入力も可能）
選択後，読み込むプロジェクトのデータがツリー表示されます。



④ 画面，コメント，部品，音声を選択した場合は，読込み先のプロジェクトに登録する番号（複数選択時は，登録する先頭番号）を選択してください。
読込み先のプロジェクトに，既にデータが存在する場合は，読込み先のデータが削除（上書き）されます。（ イメージ ボタンや，参照 ボタンなどで，読込み先のデータを確認できます。）
共通設定は，すべて上書きされます。



⑤ 実行 ボタンをクリックすると，データが読み込まれます。

⑥ データ読込み完了後，読み込んだデータや設定内容を確認してください。

9.6.2 注意事項

1 GOT タイプ，PC タイプが異なる場合

(1) 読込み先のプロジェクトと，読込み元のプロジェクトで，GOT タイプが異なる場合，読み込んだデータは，読込み先の GOT タイプに変更されます。
読込み先の GOT タイプが対応していない機能は削除されます。

(2) 読込み先のプロジェクトと，読込み元のプロジェクトで，PC タイプが異なる場合，読み込んだデータは，読込み先の PC タイプに変更されます。
読込み先の PC タイプが対応していないデバイス（デバイスの種類が存在しない，設定可能範囲を超えている場合など）は，GT Designer2 で削除されるので，デバイスを再度設定してください。

Hint! **デバイスが削除されないようにするには**

上記 (2) で削除されるデバイスは，以下の方法で削除されないようにできます。

① 読込み元プロジェクトの PC タイプを，読込み先プロジェクトの PC タイプに変更する。

② 変換できないデバイスは“??”に変換されるので，デバイス使用一覧を使用して，“??”に変換されたオブジェクトを確認する。

③ “??”に変換されたオブジェクトのデバイスを再設定する。

④ 修正した読込み元プロジェクトを保存後，読込み先プロジェクトで「他プロジェクト読み込み」を実行する

2 読込みできないデータ

(1) 読込み先プロジェクトの GOT タイプがサポートしていない機能は，読込みできません。

(2) 読込み元プロジェクトを作成した GT Designer2 のバージョンより，古いバージョンの GT Designer2 で読み込むと，機能や設定が削除される場合があります。
データを読み込む場合は，読込み元プロジェクトを作成した GT Designer2 と同じ，もしくはそれより新しいバージョンの GT Designer2 を使用してください。
使用するモニタデータと GT Designer2 のバージョンの関係については，下記を参照してください。
☞ 付 4　使用するモニタデータについて

(3)「共通設定」のうち，以下の設定は読込みできません。
以下の設定は，読込み先プロジェクトで再設定してください。
・「システム環境」の「システム設定」,「プロジェクトタイトル」
・「スクリプト」

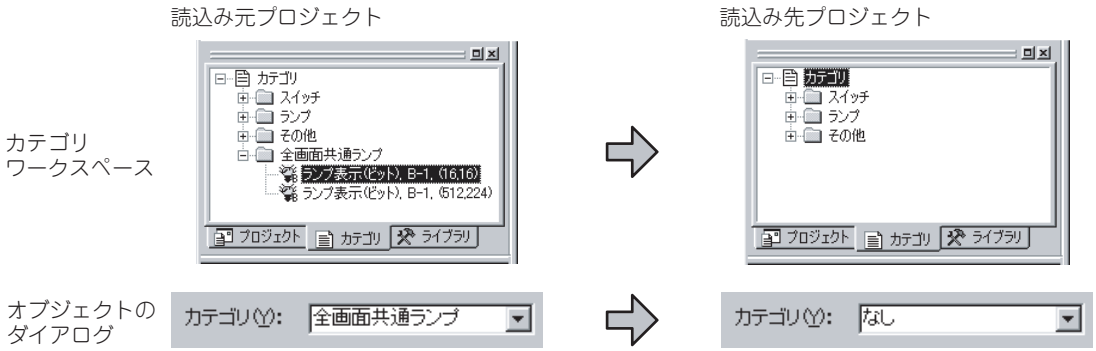
Hint!

読込みできない設定の再設定について

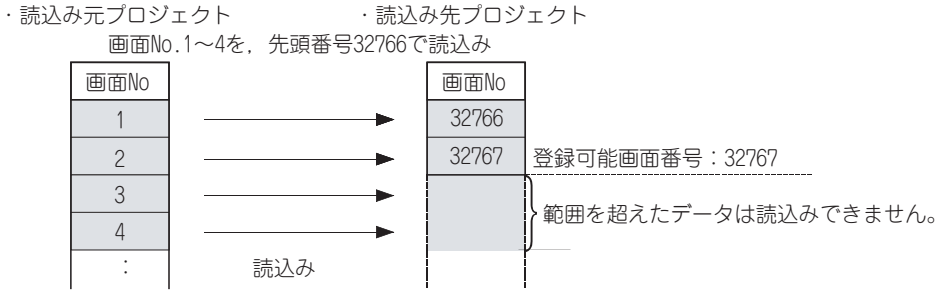
GT Designer2 を 2 つ起動して，片方に読込み元プロジェクト，もう片方に読込み先プロジェクトを開けば，読込み元プロジェクトの設定内容を確認しながら再設定できます。

(4) 読込み元のプロジェクトでオブジェクトにカテゴリの設定をしていても，読込み先のプロジェクトに同じカテゴリが存在しない場合，オブジェクトのカテゴリは「なし」として読み込まれます。
カテゴリの設定をしたい場合は，読込み先のプロジェクトに，読込み元と同じカテゴリを作成してから読込むか，データを読込み後にカテゴリの設定をしてください。

例）読込み元プロジェクトに，全画面共通ランプカテゴリを作成していた場合



(5) 読込み実行後に有効番号の範囲を超える場合は，範囲外のデータは読込みできません。
例）GOT-A900 シリーズでベース画面を読み込む場合



(6) 読込み先プロジェクトで「システム環境」の設定ウィンドウが開いていると，「システム環境」は選択できません。(ツリー上に表示されません。)
「システム環境」を読み込む場合は，読込み先プロジェクトで「システム環境」の設定ウィンドウを閉じてから，再度読み込むプロジェクトを選択してください。

(7) 読込み元プロジェクトのファイルと，読込み先プロジェクトの形式によっては，「他プロジェクト読み込み」ができない場合があります。
以下に，読込み元プロジェクトのファイルと，読込み先プロジェクトの形式の互換性を示します。

○：読込み可能　×：読込み不可能

読込み先プロジェクト	読込み元プロジェクト		
	***.GTD ファイル (GT Designer2 のファイル)	***.DUP ファイル (DU-WIN のファイル)	***.GOT ファイル (GT Designer のファイル)
GT Designer2 *1	○	○	○
GT Designer2 (DU-WIN 形式) *2	○	×	×

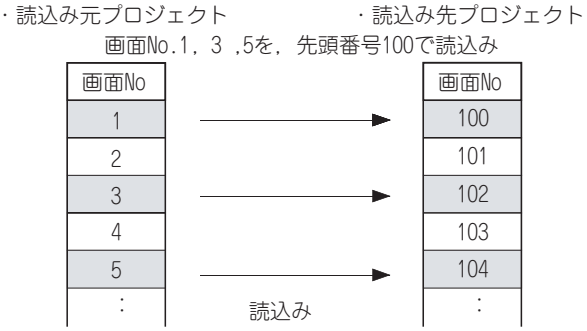
*1 新規で作成した場合や，GTD/GOT ファイルを開いて編集したプロジェクトです。
*2 プロジェクトを「開く」で，DU-WIN ファイルを開いて編集したプロジェクトです。
DU-WIN ファイルを開いて編集したプロジェクトは，GTD ファイルで保存しても，GT Designer2(DU-WIN 形式) のプロジェクトになります。

3 状態監視機能について

画面状態監視は，共通設定から読込みできません。
設定されている画面データを読み込んでください。
プロジェクト状態監視は共通設定から読込みできます。

4 その他の注意事項

(1) 画面番号などを複数選択した場合，選択した間隔と同じ間隔で読み込まれます。



付　　録

付１ ショートカットー覧

1 メニュー用ショートカットキーー一覧

項　目			ショートカットキー	A	F
[プロジェクト (P)]		新規作成 (N)	Ctrl+N	○	○
		開く (O)...	Ctrl+O	○	○
		上書き保存 (S)	Ctrl+S	○	○
		印刷 (P)...	Ctrl+P	○	○
		終了 (X)	Alt+F4	○	○
[編集 (E)]		元に戻す (U)	Ctrl+Z	○	○
		やり直し (R)	Ctrl+Y	○	○
		切り取り (T)	Ctrl+X	○	○
		コピー (C)	Ctrl+C	○	○
		貼り付け (S)	Ctrl+V	○	○
		削除 (D)	DEL	○	○
		全選択 (S)	Ctrl+A	○	○
		グループ化 (G)	Ctrl+G	○	○
		グループ化解除 (N)	Ctrl+U	○	○
		上下反転 (V)	Ctrl+J	○	×
		左右反転 (H)	Ctrl+H	○	×
		左 90°回転 (L)	Ctrl+L	○	×
		右 90°回転 (R)	Ctrl+R	○	×
		最前面に移動 (B)	Ctrl+F	○	○
		最後面に移動 (K)	Ctrl+B	○	○
		属性変更 (E)...	Alt+Enter	○	○
[表示 (V)]		プレビュー (P)	Ctrl+I	○	○
		ワークスペース (W)	Alt+0	○	○
		プロパティシート (E)	Alt+1	○	○
		再表示 (R)	F5	○	○
		ズーム (Z)	Ctrl+ ホイール	○	○
[画面 (S)]		閉じる (C)	Ctrl+W	○	○

2 コメント作成・編集操作用ショートカットキー一覧 (コメント一覧ウィンドウのみ有効)

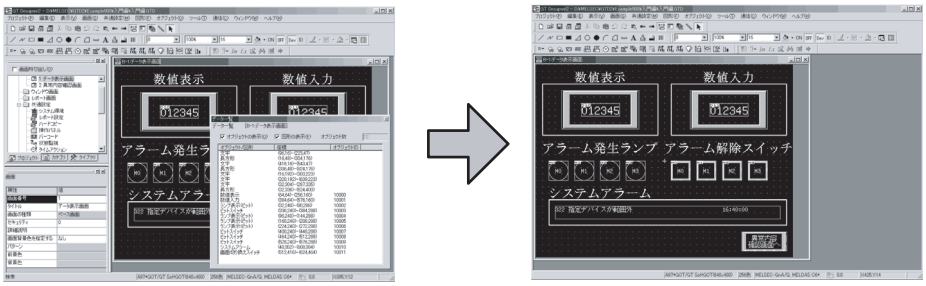
項　目		ショートカットキー
［コメント作成・編集操作］	新規作成	Alt+N
	コピー	Ctrl+C
	貼り付け	Ctrl+V
	削除	DEL
	改行	Alt+Enter
	編集	F2
	インポート	Alt+I
	エクスポート	Alt+X
	マウスのクリック動作＊1	Space ＊1

＊1：コメント No，コメント，文字色，高品位文字のセル位置にカーソルがある場合，Space を押すと、マウスのクリック動作と同じ動作をします。
セルの横方向への移動をする Tab キーと併用するとキーボードで操作できるので便利です。

付 2　GT Designer2 の操作 Q&A

GT Designer2 の操作についての Q&A を下記に記載します。

Q1. ワークスペース／プロパティシート／データ一覧などを消してしまったのですが，どうやって表示させるのですか？



A1. ワークスペース／プロパティシートは，【表示】→【ワークスペース／プロパティシート】メニューを選択すると表示できます。
データ一覧は【ツール】→【データ一覧】メニューを選択すると表示できます。

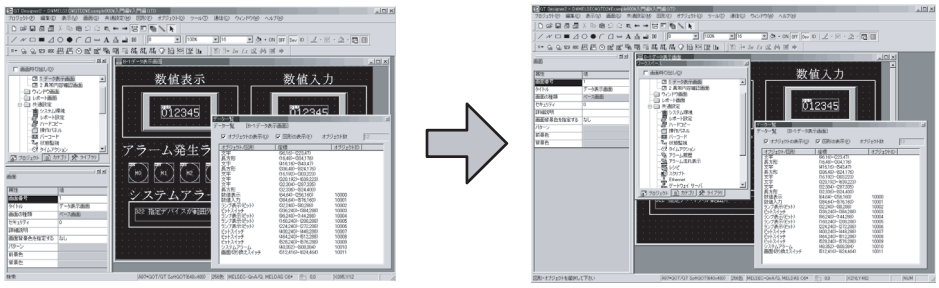
ワークスペース／
プロパティシートの場合



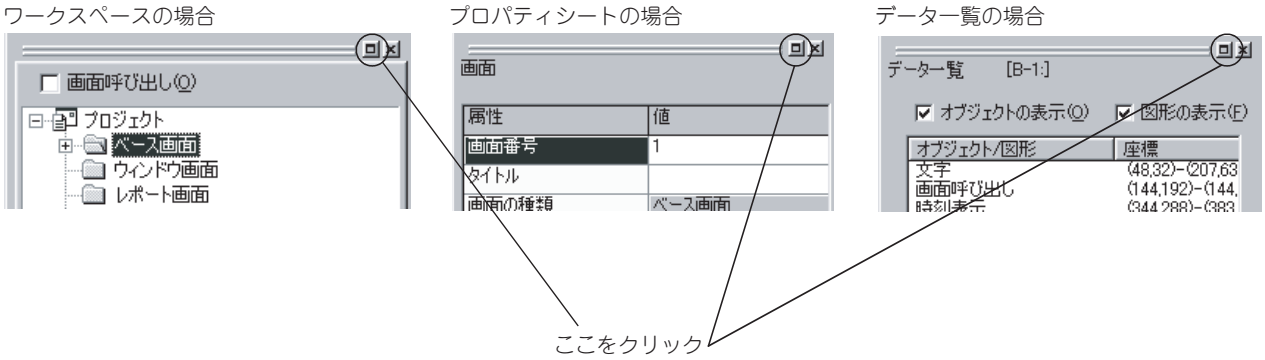
データ一覧の場合



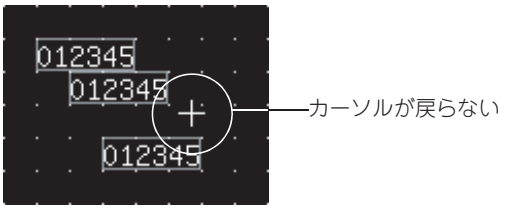
Q2. ワークスペース／プロパティシートやデーター覧などのポップアップの仕方がわかりません。



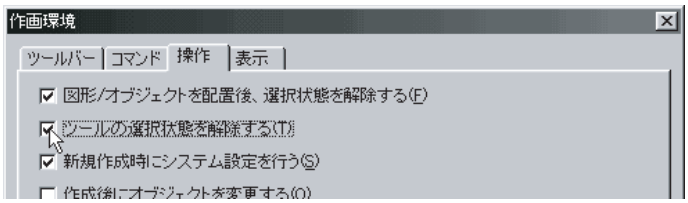
A2. ワークスペース／プロパティシートやデーター覧などは，右上にある□をクリックすると，簡単にポップアップできます。



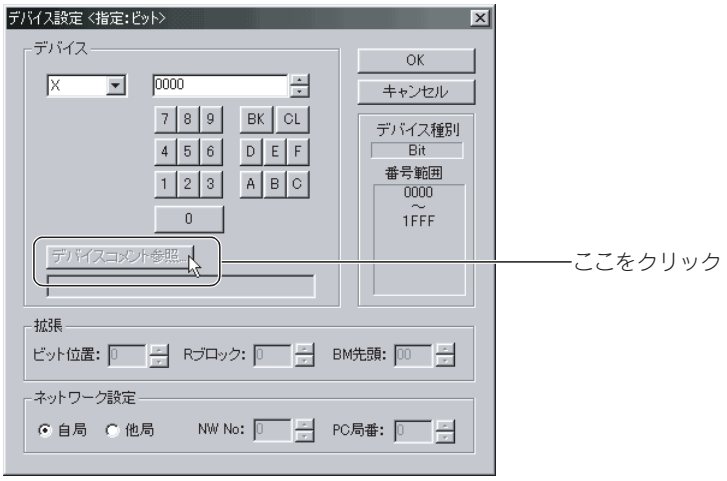
Q3. カーソルがずっと＋マークで，オブジェクトを連続配置してしまうのですが，どうやってカーソルを戻すのですか？



A3. オブジェクト配置後，マウスの右クリックや，キーボードの Esc キーで，カーソルを ↖ に戻せます。
また，常にカーソルを戻したい場合は，【プロジェクト】→【作画環境】メニューを選択し，操作タブで「ツールの選択状態を解除する」をチェックしてください。

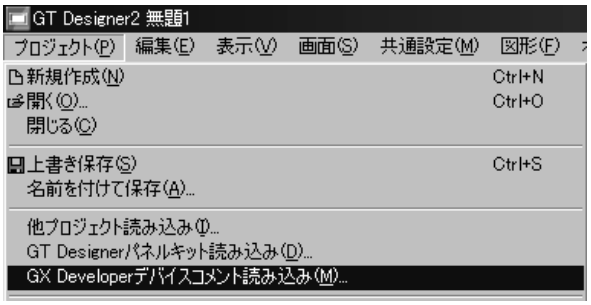


Q4. デバイスの設定で，デバイスコメントが選択できません。

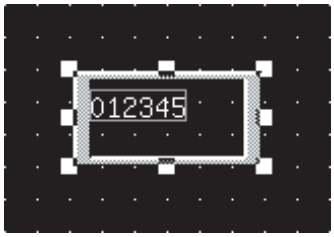


A4. デバイスコメントを選択するには，GX Developer のコメントデータを GT Designer2 に読み込んでおく必要があります。
デバイスを設定する前に，【プロジェクト】→【GX Developer デバイスコメント読込み】メニューを選択して，読み込む GX Developer のプロジェクトを選択してください。
GX Developer のデバイスコメント参照については，下記を参照してください。

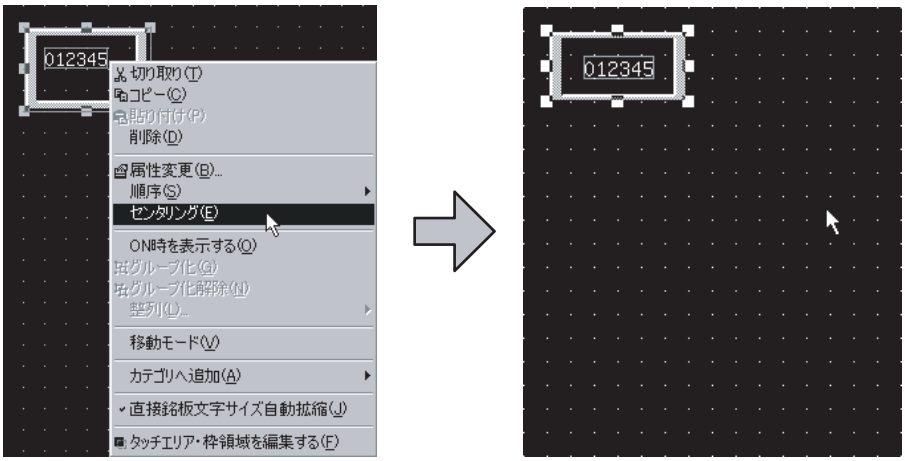
☞ 9.2 節　デバイス設定時にデバイスコメントを参照する



Q5. オブジェクトの図形がうまく配置されません。



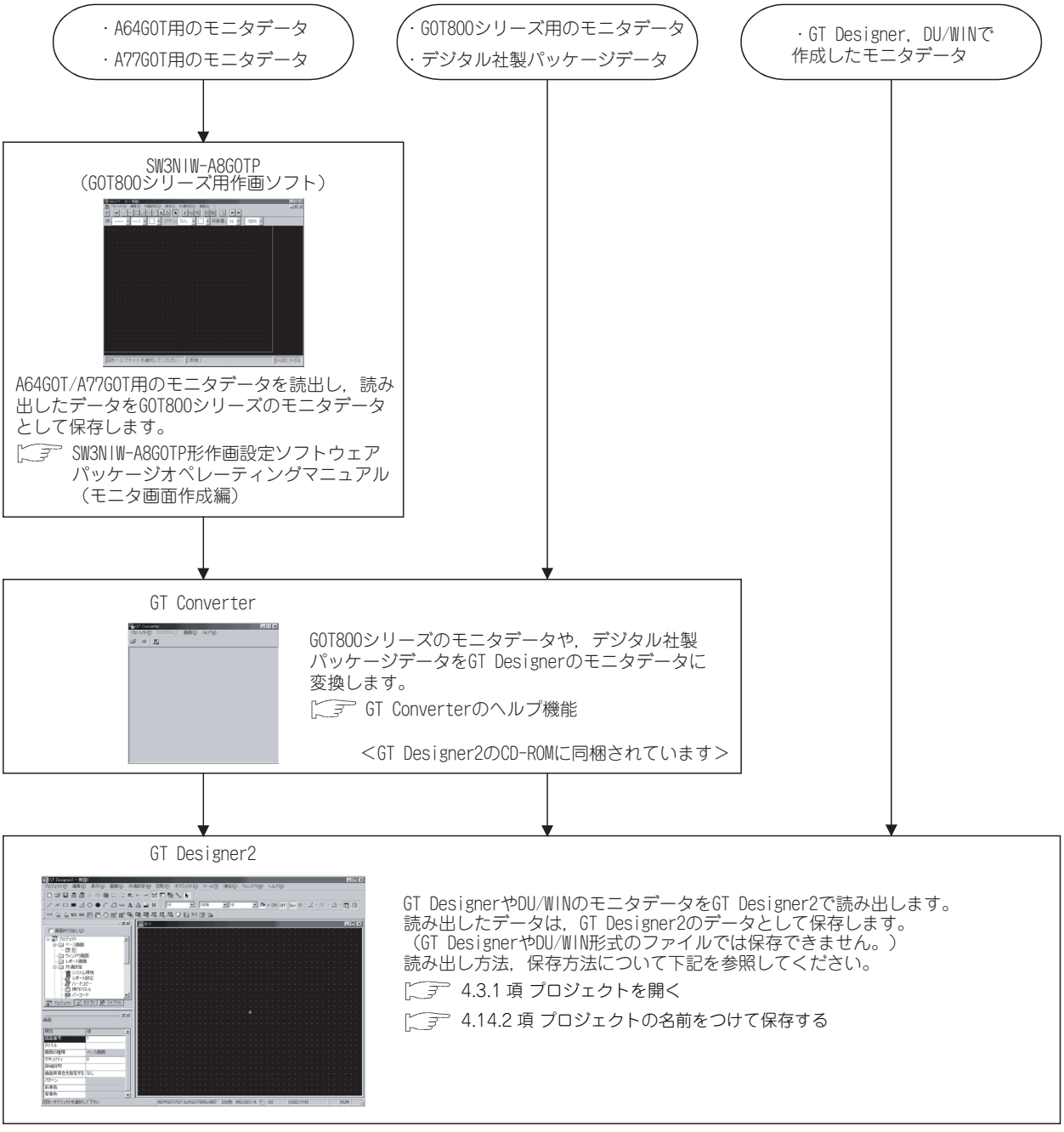
A5. オブジェクト上でマウスを右クリックして，「タッチエリア・枠領域を編集する」，「センタリング」できれいに配置できます。
センタリングを選択すると，自動的に図形の中央にオブジェクトを移動します。
タッチエリア・枠領域を編集するを選択すると，オブジェクトと図形を別々に移動，拡大，縮小でき，オブジェクトと図形の配置位置を微調整できます。（タッチスイッチ設定時は，タッチスイッチの有効エリアを設定できます。）



付 3 既存データを流用する

付 3.1 概略手順

既存データを GT Designer2 データに変換するまでの概略手順を下記に示します。



備　考

DU/WIN ファイルを GT11 データに変換する場合

(1) GT Designer2 を GT11 で起動します。

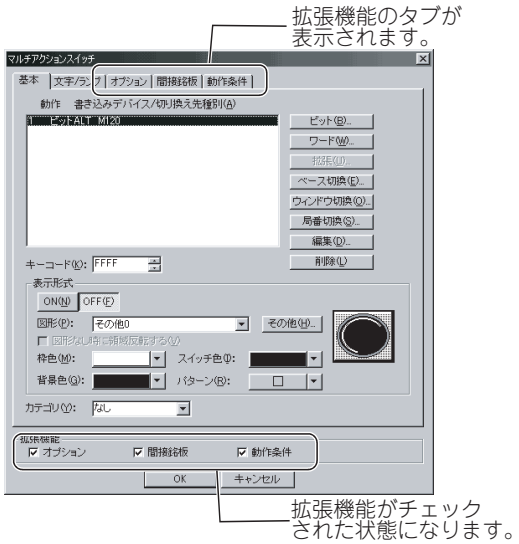
(2) GT Designer2 の他プロジェクト読み込みで，プロジェクトデータを読み込みます。
プロジェクトデータ変換についての詳細は，プロジェクトデータ変換概要書を参照してください。

付 3.2 注意事項

1 GT Designer のモニタデータを流用する場合

(1) オブジェクト設定ダイアログボックスは，すべての拡張機能が選択された状態で表示されます。

例) タッチスイッチ設定時の場合



(2) GT Designer でスイッチグループ化されたオブジェクトは，GT Designer2 では通常のグループ化になります。

(3) カテゴリは，すべてなし（カテゴリなし）になります。

Point **GT Designer2 でモニタ画面データを開いた場合**

GT Designer2 で開いたモニタ画面データは，GT Designer 形式のファイルで保存できません。

2 GOT800 シリーズのモニタデータを流用する場合

GOT800 シリーズと GOT900 シリーズでは，動作が異なる機能があります。
GOT800 互換モードを使用することで，動作が異なる機能を，GOT800 シリーズの動作に変更できます。

☞ 本項 (1) GOT800 互換モード

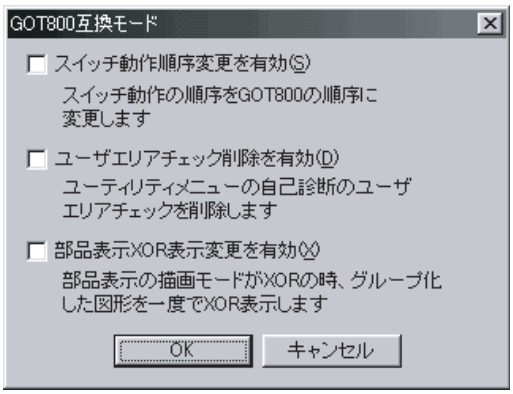
GOT800 互換モードが対応していない機能に関しては，ユーザにてシーケンスプログラムやモニタデータを変更してください。

☞ 本項 (2) GOT800 シリーズと GOT900 シリーズで動作が異なる機能と対処方法

(1) GOT800 互換モード

❶【共通設定】→【GOT800 互換モード】メニューを選択します。

❷ 設定ダイアログボックスが表示されるので，以降の説明を参照して設定してください。



項　目	内　容	A	F
スイッチ動作順序変更を有効	タッチスイッチの重複設定時の優先順位を，GOT800 シリーズの優先順位に変更します。	○	×
ユーザエリアチェック削除を有効	GOT 本体のユーザエリアチェック（ユーティリティー自己診断）を削除します。	○	×
部品表示 XOR 表示変更を有効	部品表示機能の描画モードで XOR 表示を設定している場合，グループ化した図形をまとめて一度に XOR して表示します。	○	×

備　考

「ユーザエリアチェック削除を有効」について

GOT 本体のユーザエリアチェックを実行すると，GOT 内のモニタデータが削除されます。
ユーザエリアチェックを削除しておけば，ユーザの誤操作によるモニタデータの削除を防げます。

(2) GOT800 シリーズと GOT900 シリーズで動作が異なる機能と対処方法

項　目	内　容	GOT800 シリーズから GOT-A900 シリーズに移行する場合の処置方法
部品表示	「描画モード」-「XOR 表示」を設定している場合，重ねた図形をグループ化した部品の表示が下記のように異なります。 GOT800 シリーズ　：グループ化した図形をまとめて一度に XOR して表示します。 GOT-A900 シリーズ　：グループ化した図形を重ねた順に 1 個づつ XOR で表示します。	GOT800 互換モードを使用すれば処置不要です。
	GOT800 シリーズで「描画モード」-「XOR 表示」を設定している場合，パターン種 8(塗り潰し) で線色とパターン色を同じにすると，GOT-A900 シリーズでは部品の外側が 1 ドット小さく表示されます。	
	GOT800 シリーズ（16 色の機種）で「描画モード」-「XOR 表示」を設定している場合，変換したデータを GOT-A900 シリーズ (16 色の機種) で表示すると，重なった部分の色が暗い色合いになります。(GOT-A900 シリーズの 256 色の機種に表示色を合わせています。) ＜例＞ 使用する GOT　図形の色　部品の色　重なった部分 GOT800(16 色)　青　白　黄 GOT-A900(16 色)　青　白　暗黄 GOT-A900(256 色)　青　白　黄	重なった部分の色が暗い色合いになっても良い場合は，設定を変更する必要はありません。 重なった部分の色を暗い色合いにしたくない場合は，部品の色を暗い色合いに設定してください。 (部品の色，重なった部分の色のどちらかが，必ず暗い色合いになります。) ＜左記例の場合＞ 使用する GOT　図形の色　部品の色　重なった部分 GOT-A900(16 色)　青　暗白　黄
部品移動	GOT800 シリーズの「部品移動」機能で「部品指定方法」の「間接」を設定している場合，デバイス値が負の数値や，表示範囲外になった時，使用する GOT によって表示が異なります。 GOT800 シリーズ　：部品を表示しません。 GOT-A900 シリーズ　：部品を表示します。	「部品移動」機能で「間接」を設定していなければ問題ありません。 また，「間接」を設定していても，デバイス値が負の数値や「表示範囲」外にならなければ問題ありません。 デバイス値が負の数値になる場合や，「表示範囲」外になる場合，部品番号を「0」にして「表示範囲」外を設定してください。(「表示部品」の番号を「0」にすることで部品は表示しなくなります。)
タッチスイッチ	タッチスイッチの重複設定時の優先順位が，使用する GOT により異なります。 GOT800 シリーズ　：ワード SET → ビット SET GOT-A900 シリーズ　：ビット SET → ワード SET	GOT800 互換モードを使用すれば処置不要です。
システム情報「変更前，変更後値」	16 ビット符号付き BIN（バイナリ）の数値入力にて，マイナス値を入力すると，システム情報の変更前値，変更後値の値が使用する GOT によって異なります。 例：数値入力する前値：「-1」 　　数値入力値　　：「-2」 ＜ GOT800 シリーズのシステム情報＞ 　　変更前値「0X0000FFFF」 　　変更後値「0X0000FFFE」 ＜ GOT-A900 シリーズのシステム情報＞ 　　変更前値「0XFFFFFFFF」 　　変更後値「0XFFFFFFFE」	16 ビット符号付き BIN（バイナリ）の数値入力にて，マイナス値を入力しなければ問題ありません。 また，シーケンスプログラムでシステム情報の変更前値を 16 ビットとして参照している場合は，問題ありません。 シーケンスプログラムでシステム情報の変更前値を 32 ビットで参照している場合は，下位 16 ビットを取り出して参照してください。

（次のページへつづく）

項　目	内　容	GOT800 シリーズから GOT-A900 シリーズに移行する場合の処置方法
システム情報「自動スクリーンセーブ無効信号 (b0)，強制スクリーンセーブ信号 (b1)	GOT-A900 シリーズは，b1（強制スクリーンセーブ信号：強制的にスクリーンセーブする信号）の動作を b0（自動スクリーンセーブ無効信号：スクリーンセーブを無効にする信号）より優先しました。 そのため，b0，b1 が両方 ON している場合，使用する GOT によって動作が異なります。 ＜ b0,b1 両方が ON した場合の動作＞ GOT800 シリーズ スクリーンセーブで表示が消え，同時にバックライトも消灯します。 GOT-A900 シリーズ 表示は消えず，バックライトも消灯しません。	強制スクリーンセーブ信号 (b1) と自動スクリーンセーブ無効信号 (b0) を使用して，バックライト ON/OFF をしている場合，シーケンスプログラム等を変更する必要があります。

3 DU/WIN のモニタデータを流用する場合

(1) GOT-F900 シリーズの画面データファイルのみ読み出すことができます。

(2) 一部機能は，DU/WIN のダイアログボックスと同じになります。

詳細は，GOT-F900 シリーズオペレーションマニュアル [GT Designer2 対応版] を参照ください。

(3) 画面切換え機能をもつタッチキーについて
画面切換え機能をもつタッチキーはマルチアクションスイッチのベース画面切換え機能に変換されます。

(4) ランプについて
ランプに設定された外枠の色設定は保持されます。

付 4 使用するモニタデータについて

本項は，作成したモニタデータを使用するための，確認事項をまとめたものです。
モニタデータは，以下の内容を確認して使用することをお薦めします。

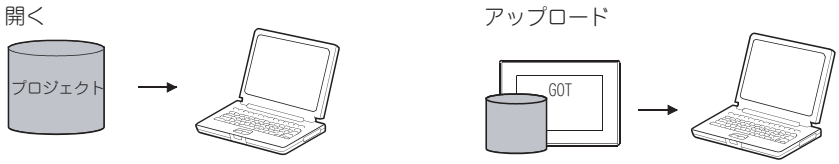
1 モニタデータを開く／アップロードする場合

開くまたはアップロードする GT Designer2 のバージョンは，モニタデータを作成した GT Designer2 と同じ，もしくはそれより新しいバージョンを使用してください。
万一，古い GT Designer2 を使用した場合，ファイルを開くことができなかったり，機能や設定が削除される場合があります。
詳細は，下記項目を参照してください。

☞ 付 4.1 モニタデータを開く場合

または，

☞ 付 4.2 モニタデータをアップロードする場合



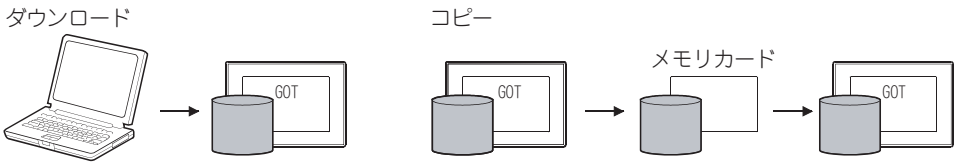
2 モニタデータを GOT にダウンロード／コピーする場合

ダウンロード／コピー元のモニタデータと同じ OS バージョンを GOT にインストールしてください。
モニタデータを作成した GT Designer2 が所有している OS のバージョンと，GOT にインストールされている OS のバージョンが不一致の場合，OS のインストール後，モニタデータをダウンロードしてください。
詳細は，下記項目を参照してください。

☞ 付 4.3 モニタデータをダウンロードする場合

または，

☞ 付 4.4 メモリカードを使用して，モニタデータを GOT から GOT へコピーする場合



次ページからは，実際にモニタデータを使用する場合に考えられる，確認事項などを項目別に記載しています。

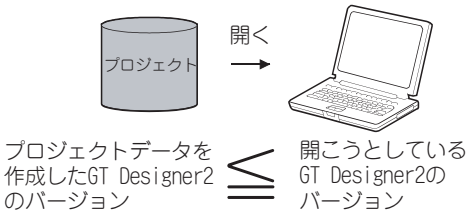
本項では，ソフトウェアのバージョンによる注意事項のみを記載しています。
GOT の ROM_BIOS に依存する機能を使用する場合は，対応したバージョンの ROM_BIOS を GOT にインストールする必要があります。
ROM_BIOS に依存する機能については，下記を参照してください。

☞ 5.1.1 項　GOT にインストールするデータの種類

付 4.1　モニタデータを開く場合

1 ポイント

開こうとしている GT Designer2 のバージョンが，対象のモニタデータを作成した GT Designer2 と同じ，もしくはそれより新しい場合，対象のモニタデータを開くことができます。



2 注意事項

作成したソフトウェアより古いバージョンのソフトウェアで開く場合，ソフトウェアがサポートしていない機能や設定は削除されます。

以下に，作成したソフトウェアと開くソフトウェアのバージョンによる，互換性一覧を示します。

開くソフトウェア		作成したソフトウェア		
		GT Designer2	GT Designer	
		Version1	Version5 13P 版以降	Version1 00A 版～ Version5 10L 版
GT Designer2	Version1	○	○	○
GT Designer	Version5 13P 版以降	×	△	○
	Version1 00A 版～ Version5 10L 版	×	▲	▲

○：開くソフトウェアで，正常に動作します。

△：開くソフトウェアのバージョンが古い場合は，ソフトウェアがサポートしていない機能や設定は削除されます。
（モニタデータを開くときに，メッセージを表示します。）

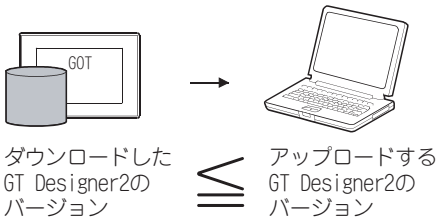
▲：開くソフトウェアのバージョンが古い場合は，ソフトウェアがサポートしていない機能や設定は削除され，データを正しく開くことができない場合があります。
（モニタデータを開くときに，メッセージは表示しません。）

×：GT Designer では，GT Designer2 形式のファイルをサポートしていないので，開くことはできません。

付 4.2 モニタデータをアップロードする場合

1 ポイント

アップロードするGT Designer2のバージョンが，GOTにダウンロードしたGT Designer2と同じ，もしくはそれより新しい場合は，GOTからモニタデータをアップロードすることができます。



2 注意事項

ダウンロードしたソフトウェアより古いバージョンのソフトウェアでアップロードする場合，ソフトウェアがサポートしていない機能や設定は削除されます。
以下に，ダウンロードしたソフトウェアとアップロードするソフトウェアのバージョンによる，互換性一覧を示します。

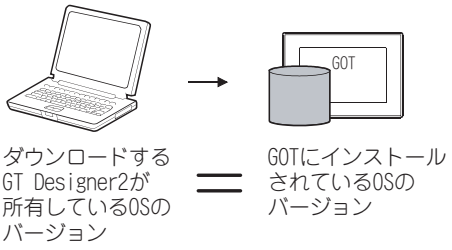
アップロードするソフトウェア		ダウンロードしたソフトウェア		
		GT Designer2	GT Designer	
		Version1	Version5 13P 版以降	Version1 00A 版～ Version5 10L 版
GT Designer2	Version1	○	○	○
GT Designer	Version5 13P 版以降	△ ＊1	△ ＊2	○
	Version1 00A 版～ Version5 10L 版	▲	▲	▲

○： アップロードするソフトウェアで，正常に動作します。
△： アップロードするソフトウェアのバージョンが古い場合は，ソフトウェアがサポートしていない機能や設定は削除されます。
＊1 データ中の未サポート機能の設定有無に関わらず，メッセージを表示します。
＊2 データ中に未サポート機能が設定されている場合のみ，メッセージを表示します。
▲： アップロードするソフトウェアのバージョンが古い場合は，ソフトウェアがサポートしていない機能や設定は削除され，データを正しく開くことができない場合があります。
（モニタデータを開くときに，メッセージは表示しません。）

付 4.3 モニタデータをダウンロードする場合

1 ポイント

モニタデータをダウンロードする場合，GOT に GT Designer2 が所有する OS をインストール後，モニタデータをダウンロードしてください。



2 注意事項

GOT にインストールされている OS より新しいバージョンの OS が入っているソフトウェアでダウンロードする場合，GOT にインストールされている OS がサポートしていない機能や設定は無効になります。

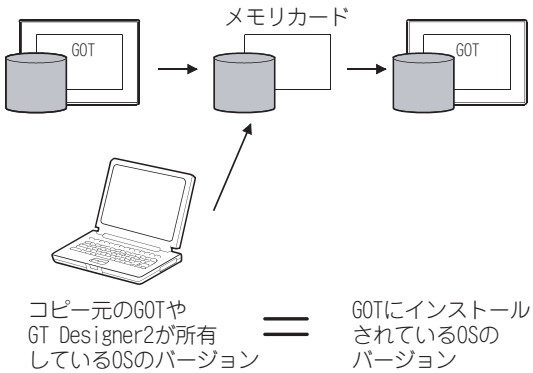
3 対策

GOT にインストールされている OS と，ダウンロードするソフトウェア内の OS のバージョンを確認し，GOT にインストールされている OS のバージョンが古い場合は，OS を再度インストールすることをお薦めします。(GOT にインストールされている OS のバージョンは，GOT のユーティリティ（内蔵メモリ情報）で確認できます。)

付 4.4 メモリカードを使用して，モニタデータを GOT から GOT へコピーする場合

1 ポイント

モニタデータをメモリカードに書込む場合，OS も合わせて書き込みし，モニタデータをダウンロードするときに OS も GOT へインストールしてください。



2 注意事項

転送先 GOT の OS のバージョンが古い場合は，転送先 GOT の OS がサポートしていない機能や設定は無効になります。

3 対策

転送元 GOT にインストールされている OS と，転送先 GOT にインストールされている OS のバージョンを確認し，転送先 GOT にインストールされている OS のバージョンが古い場合は，OS とモニタデータ両方をメモリカードにコピーして，転送することをお薦めします。(GOT にインストールされている OS のバージョンは，GOT のユーティリティ（内蔵メモリ情報）で確認できます。)

索　引

[B]

BMP ファイルの図形データを貼り付ける ···· 8-14

[D]

DXF ファイルの図形データを貼り付ける····· 8-14

[G]

GOT にインストールするデータの種類 ·····5-1
GOT に転送するデータの種類と容量 ·····5-1
GT Designer2 を終了する ····· 4-56
GT Designer のパネルキットを流用する ···· 7-21

[O]

OS をインストールする····· 5-23
OS，モニタデータ，特殊データを転送する ·· 5-34

[R]

ROM_BIOS をインストールする····· 5-20,5-30
RS-232C 通信でデータを転送する····· 5-12

[あ]

アップロードを行う ····· 5-19

[い]

一括変更 ····· 9-11
印刷 ·····6-1

[か]

カスタマイズ
　GT Designer2 の動作環境をカスタマイズする ····· 3-28
　画面構成をカスタマイズする ····· 3-21
　ツールバーのカスタマイズ ····· 3-24
カテゴリワークスペース ·····9-5
画面
　重ねて／並べて表示する ····· 4-37
　画面データをコピーする ····· 4-46
　画面データを削除する ····· 4-48
　画面のイメージを見る ····· 4-41
　新規に作成する ····· 4-13
　閉じる ····· 4-21
　開く ····· 4-16
　複数の画面の操作 ····· 4-37
　プロパティを変更する ····· 4-39
　編集する画面をアクティブにする ····· 4-38
画面切換えデバイスを設定する ····· 4-50
画面構成 ·····3-1

[き]

既存データを流用する ····· 付 -7
キャプチャ機能で取り込む ····· 8-11

[く]

グループ化する／解除する ····· 8-21

[し]

システム構成
　データ転送，ドキュメント作成時のシステム構成 ·····2-3
　モニタ画面作成時のシステム構成 ·····2-1
使用する RS-232C ケーブル ·····2-5
使用するモニタデータについて ····· 付 -12
ショートカット一覧 ····· 付 -1

[す]

図形を描く ·····8-1
図形を塗りつぶす ·····8-9
図形，オブジェクトのサイズを変更する ····· 8-29
図形，オブジェクトの属性を変更する ····· 8-27
図形，オブジェクトを選択する ····· 8-18
図形，オブジェクトを編集する ····· 8-20
図形，オブジェクトを連続コピーする ····· 8-31

[せ]

整列 ····· 8-22

[た]

ダイアログボックスの基本操作 ····· 4-35
多言語を入力する ····· 9-26
他のプロジェクトデータを流用する ····· 9-38

[つ]

通信設定を行う ····· 5-17
ツールバーの種類 ····· 3-11

[て]

データ一覧 ····· 9-16
データサイズ ····· 9-37
データチェック操作を行う ····· 4-53
データ転送時のエラーメッセージ ····· 5-37
データ転送操作 ·····5-1
データ転送に必要なメモリ容量 ·····5-8
デバイスコメントを参照する ····· 9-21
デバイス使用一覧 ····· 9-17

[と]

動作環境 ·····2-1
特殊データをダウンロードする ····· 5-27

[な]

内蔵メモリ情報を取得する ····· 5-18

[ふ]

ファイル出力 ·····6-1
フレームを表示する ····· 3-33
プロジェクト

上書き保存 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4-55
新規にプロジェクトを作成する ・・・・・・・・・・・・・4-3
タイトルを付ける ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4-12
閉じる ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4-11
名前をつけて保存する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4-55
開く ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4-9
プロパティシート ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・9-1

[へ]
ヘルプの使い方 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3-35

[め]
メニュー構成 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3-8
メモリカードを使用してデータを転送する ・・・・5-28

[も]
文字を入力する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8-7
元に戻す ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8-21
モニタデータをダウンロードする ・・・・・・・・・・・・5-25

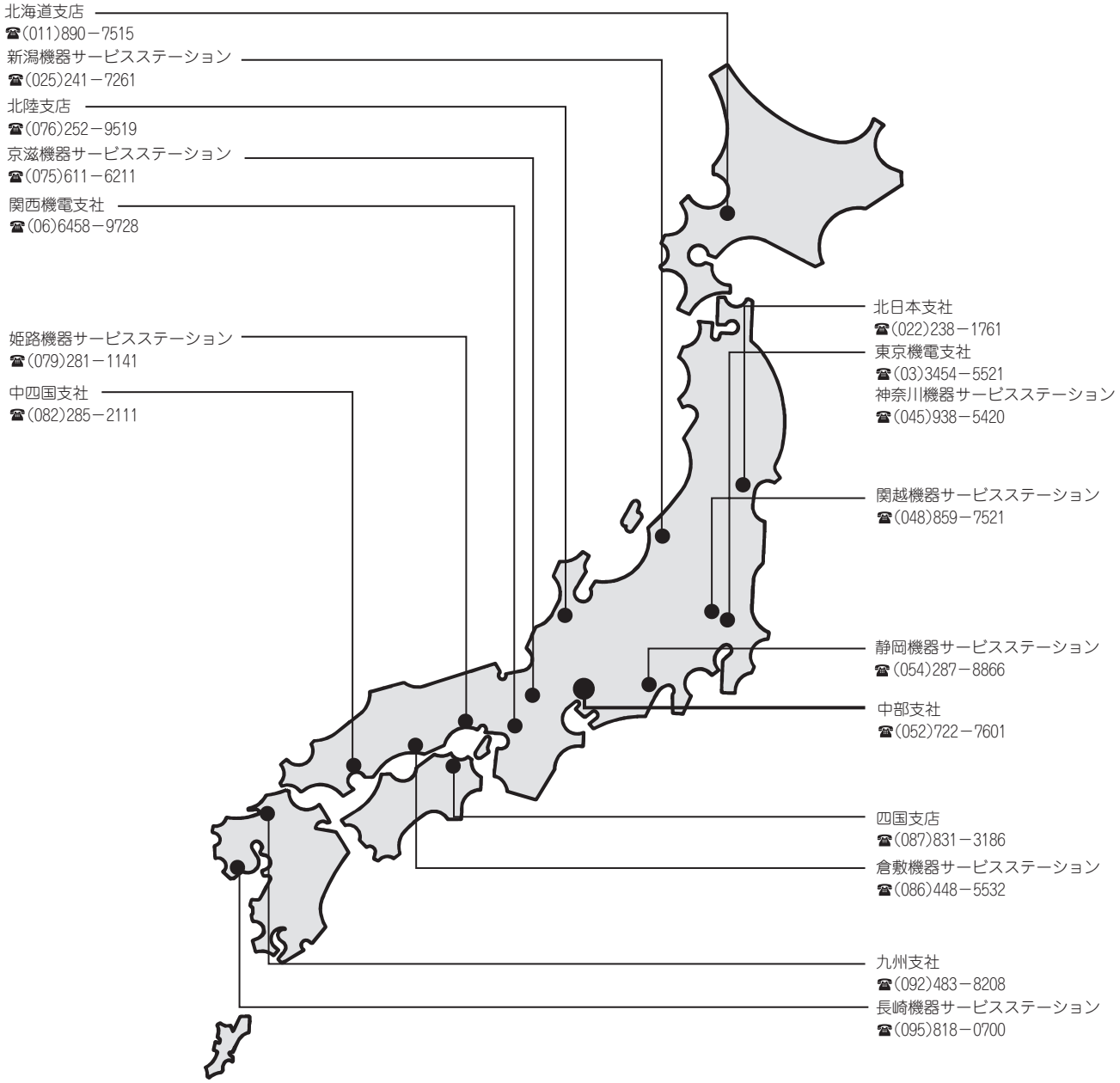
[や]
やり直し ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8-21

[ら]
ライブラリ
オブジェクト，図形を貼り付ける ・・・・・・・・・・・7-6
ライブラリ／テンプレートをコピーする ・・・・・7-9
ライブラリ／テンプレートを削除する ・・・・・・7-10
ライブラリに登録する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・7-7
ライブラリのプロパティを変更する ・・・・・・・・7-13
ライブラリを作成する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・7-7
ライブラリをファイルから開く ・・・・・・・・・・・・7-17
ライブラリを編集する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・7-11
ライブラリを保存する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・7-14

[わ]
ワークスペースの操作 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3-4

メ　モ

サービスネットワーク（三菱電機システムサービス(株)）



Microsoft，Windows，Windows NT，Windows Vista は，米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
Adobe，Adobe Reader は，Adobe Systems Incorporated の登録商標です。
Pentium，Celeron は，Intel Corporation の米国およびその他の各国における商標および登録商標です。
Ethernet は，米国 Xerox.co.ltd の登録商標です。
MODBUS は，Schneider Electric SA の登録商標です。
PC-9800，PC98-NX は，日本電気株式会社の登録商標です。
その他，本文中における会社名，商品名は，各社の商標または登録商標です。

本製品は「Arphic Mobile Font」を使用しています。
VSFlexGrid8
(c)ComponentOne LLC. All rights reserved
LEADTOOLS(r) DLL for Win32
Copyright(c) 1991-2003 LEAD Technologies, Inc.

SH(名)-080514-R

GT Designer2 Version2

オペレーティングマニュアル

（GOT900シリーズ対応）

三菱電機株式会社 〒100-8310 東京都千代田区丸の内2-7-3（東京ビル）

お問い合わせは下記へどうぞ

本社機器営業部 …… 〒100-8310 東京都千代田区丸の内2-7-3（東京ビル） …… (03)3218-6760
北海道支社 …… 〒060-8693 札幌市中央区北二条西4-1（北海道ビル） …… (011)212-3794
東北支社 …… 〒980-0011 仙台市青葉区上杉1-17-7（仙台上杉ビル） …… (022)216-4546
関越支社 …… 〒330-6034 さいたま市中央区新都心11-2（明治安田生命さいたま新都心ビル ランド・アクシス・タワー） … (048)600-5835
新潟支店 …… 〒950-8504 新潟市中央区東大通2-4-10（日本生命ビル） …… (025)241-7227
神奈川支社 …… 〒220-8118 横浜市西区みなとみらい2-2-1（横浜ランドマークタワー） …… (045)224-2624
北陸支社 …… 〒920-0031 金沢市広岡3-1-1（金沢パークビル） …… (076)233-5502
中部支社 …… 〒450-8522 名古屋市中村区名駅3-28-12（大名古屋ビル） …… (052)565-3314
豊田支店 …… 〒471-0034 豊田市小坂本町1-5-10（矢作豊田ビル） …… (0565)34-4112
関西支社 …… 〒530-8206 大阪市北区堂島2-2-2（近鉄堂島ビル） …… (06)6347-2882
中国支社 …… 〒730-8657 広島市中区中町7-32（ニッセイ広島ビル） …… (082)248-5445
四国支社 …… 〒760-8654 高松市寿町1-1-8（日本生命高松駅前ビル） …… (087)825-0055
九州支社 …… 〒810-8686 福岡市中央区天神2-12-1（天神ビル） …… (092)721-2247

インターネットによる三菱電機FA機器技術情報サービス

MELFANSwebホームページ：http://www.MitsubishiElectric.co.jp/melfansweb
MELFANSwebのFAランドでは、体験版ソフトウェアやソフトウェアアップデートのダウンロードサービス、MELSECシリーズのオンラインマニュアル、Q&Aサービス等がご利用いただけます。FAランドのID登録（無料）が必要です。

電話技術相談窓口

対象機種		電話番号	受付時間※1
GOT表示器	GOT1000/A900シリーズなど	052-712-2417	月曜～金曜 9:00～19:00
	MELSOFT GTシリーズ		
FGOT/DU表示器	GOT-F900シリーズなど	052-725-2271	月曜～木曜 9:00～19:00 金曜 9:00～17:00
MELSEC-FX/F	Fシーケンサ全般		
MELSEC-Q/QnA/A シーケンサ	シーケンサー般（下記以外）	052-711-5111	月曜～金曜 9:00～19:00
	ネットワーク、シリアルコミュニケーションユニット	052-712-2578	
	位置決めユニット ※2	052-712-6607	
	アナログ、温調、温度入力、高速カウンタユニット	052-712-2579	
	C言語コントローラ/MESインタフェースユニット	052-712-2370	月曜～木曜 9:00～19:00 金曜 9:00～17:00
MELSOFTシーケンサ プログラミングツール	MELSOFT GXシリーズ	052-711-0037	月曜～金曜 9:00～19:00
	SW□IVD-GPPA/GPPQなど		
MELSOFT通信支援 ソフトウェアツール	MELSOFT MXシリーズ	052-712-2370	月曜～木曜 9:00～19:00 金曜 9:00～17:00
	SW□D5F-CSKP/OLEX/XMOPなど		
MELSECパソコンボード	Q80BDシリーズなど		
MELSEC計装/Q二重化	プロセスCPU	052-712-2830	
	二重化CPU		
	MELSOFT PXシリーズ		
MELSEC Safety	安全シーケンサ（MELSEC-QSシリーズ）	052-712-3079	
ACサーボ	MELSERVOシリーズ	052-712-6607	月曜～金曜 9:00～19:00
モーションコントローラ	モーションCPU（Q/Aシリーズ）		
	MELSOFT MTシリーズなど		
インバータ	FREQROLシリーズ	052-722-2182	

FAX技術相談窓口

対象機種	FAX番号	受付時間※1
上記対象機種	052-719-6762	9:00～16:00（受信は常時※3）

※1: 土・日・祝祭日、春期・夏期・年末年始の休日を除く通常業務日
※2: ACサーボ、モーション窓口にて対応します
※3: 春期・夏期・年末年始の休日を除く

形名	SW2-GT900-O
形名コード	1D7M18
SH(名)-080514-R(0901)MEE	

本マニュアルは，輸出する場合，経済産業省への役務取引許可申請は不要です。

この印刷物は2009年1月の発行です。なお，お断りなしに仕様を変更することがありますのでご了承ください。

2009年1月作成

この標準価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には消費税が付加されますのでご承知おき願います。

標準価格 3,000円