

第四章

画面设计

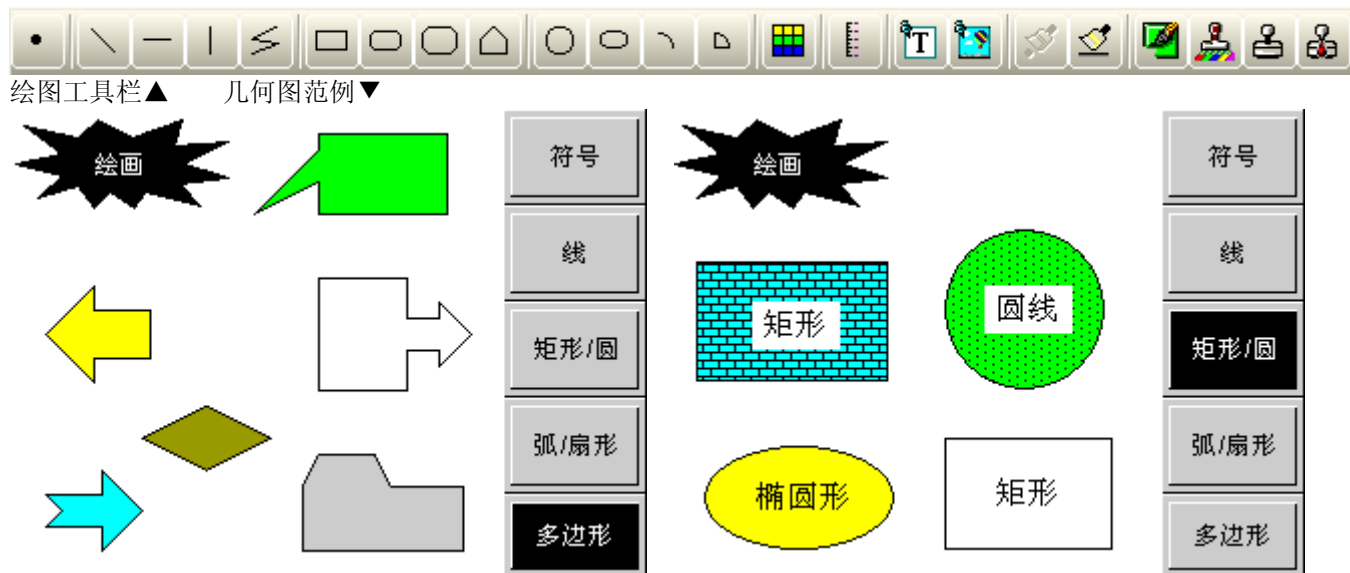
4.1. 绘制基本几何图型.....	1
4.1.1. 符号.....	2
4.1.2. 线、水平线、垂直线.....	3
4.1.3. 连接线.....	5
4.1.4. 矩形、圆角矩形、截角矩形.....	8
4.1.5. 圆.....	11
4.1.6. 椭圆.....	13
4.1.7. 弧.....	15
4.1.8. 扇形.....	16
4.1.9. 多边形.....	18
4.1.10. 文字.....	21
4.1.11. 图片.....	24
4.1.12. 刻度.....	26
4.1.13. 表格.....	28
4.2. 编辑物件.....	32
4.2.1. 选择物件和取消选择物件.....	32
4.2.2. 在选取区域内的基本操作方式.....	32
4.2.3. 多重复制.....	35
4.2.4. 对齐工具.....	36
4.2.5. 使同尺寸工具.....	37
4.2.6. 调整显示层次.....	37
4.3. 规划物件外观.....	39
4.3.1. 颜色设定.....	41

4. 3. 2.	图样设定.....	42
4. 3. 3.	外型设定.....	42
4. 3. 4.	设定物件外型.....	45
4. 3. 5.	标示设定.....	46
4. 3. 6.	文字设定.....	50
4. 3. 7.	图片设定.....	52
4. 3. 8.	外标示设定.....	54
4. 4.	物件设定.....	56
4. 4. 1.	物件状态.....	56
4. 4. 2.	物件的功能选项.....	58
4. 4. 3.	地址设定.....	59
4. 4. 4.	刻度设定.....	62
4. 4. 5.	高级设定.....	64
4. 4. 6.	显现设定.....	66


4.1. 绘制基本几何图型

本软件提供一组绘几何图工具(详见[第 1.4.2.3 节](#)和[第 1.4.1.5 节](#)的相关操作说明),例如线条、矩形、圆形、圆弧等,可让用户建立所需要的图形物件。当绘图物件被选择时,使用光标将图形正确的放置于所需画面位置。点击该物件后其属性对话框将会出现。绘图属性包含了线段/框架的颜色及宽度、区域填充颜色、花纹的样式及颜色等,皆可通过对话框来设定。

注意: 如果窗口左下方并未出现如下的绘图工具栏时,请勾选查看菜单中的绘图工具栏。在绘图下拉菜单或绘图工具栏中有些项目的文字灰显时表示当时不能操作使用。



4.1.1. 符号

1. 首先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击符号 .
2. 将光标移至画面中欲绘制符号的位置后，系统默认的符号将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲放置符号的位置点击鼠标左键，将可在点击处绘出符号，且就以该点击处为符号的中心。
4. 画完符号后可双击鼠标左键，会出现对话框，就可以设置该符号的属性。



下图为符号属性对话框的范例：






下表为符号对话框中，各种属性的说明：

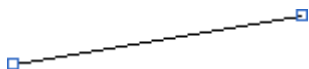
属性		说明
样式		提供有多种样式的符号可以选其一使用。
		
颜色		设定符号的颜色
位置	X	设定符号左上角与画面左边界的水平距离
	Y	设定符号左上角与画面上边界的垂直距离


5. 点击下列绘图工具栏中的图标，以修改符号的属性。


图标	功用
	选择符号样式
	选择符号的颜色

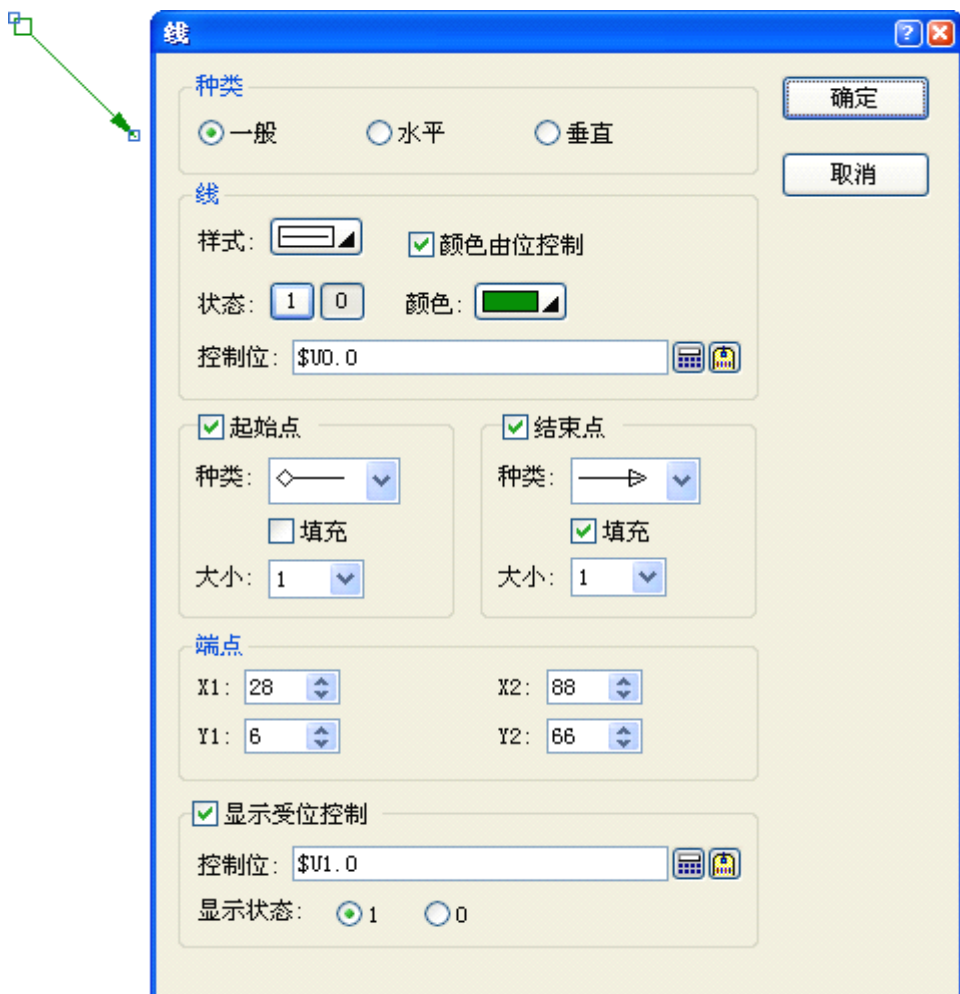
4.1.2. 线、水平线、垂直线

1. 首先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击**线**图标，即可画出直线；点击**水平线**图标，即可画出水平线；点击**垂直线**图标，即可画出垂直线。
2. 将光标移至画面中欲绘制线的位置后，系统默认的线将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲放置线的位置点击鼠标左键，将可在点击处绘出线。
4. 拖曳起始点/结束点的四方格可以改变起始点/结束点的位置。




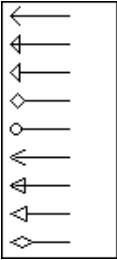
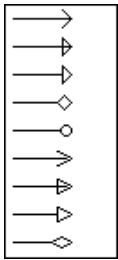




左边的图片显示线的两个四方格。将鼠标光标移动至四方格上，当鼠标光标变成双箭头，拖曳光标，使线显示所需的长度与位置。



5. 欲改变直线的放置位置，请将鼠标箭头放在直线上点一下鼠标左键，然后按住鼠标左键，等到鼠标箭头变成十字箭头后。按住鼠标左键不放，就可以将此物件拖曳到工作区内任意位置。
6. 点一下此直线，选择线后，双击鼠标左键会出现对话框，可调整线的属性设定。在此可以选择直线种类、线的样式、颜色、位置。下图为线对话框的范例。




下表为线对话框中，各种属性的说明：

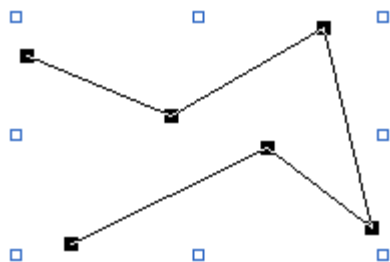
属性		说明
种类		设定线的种类：一般、水平线、垂直线。
线	样式	从右边的下拉式选单中点选线的样式： 
	颜色由位控制	勾选线的颜色是否由位变量控制。
	状态	选择状态 on/off 及状态的颜色。
	颜色	设定每一状态的线的颜色。
	控制位	设定状态颜色的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
起始点/结束点	起始点/结束点	勾选是否改变线的起始点/结束点的形状。
	种类	点击下拉式选单，选择起始点/结束点的形状种类： <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> 起始点种类：  </div> <div style="text-align: center;"> 结束点种类：  </div> </div>
	填充	选择是否将起始点/结束点填充颜色。
	大小	设定形状大小。
端点	X1	设定起始点与画面左边界的水平距离。
	Y1	设定起始点与画面上边界的垂直距离。
	X2	设定结束点与画面左边界的垂直距离。
	Y2	设定结束点与画面上边界的垂直距离。
显现控制	显现受位控制	勾选线的显现是否受位控制。
	控制位	设定是否显现的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	显现状态	设定线的显现状态 (1 显示或 0 显示)





7. 点击下列绘图工具栏中的图标，以修改线的属性。

图标	说明
	选择线样式。
	选择线的颜色。



4.1.3. 连接线

1. 首先从绘图下拉菜单或绘图工具栏单击连接线快选按钮，即可画出连接线。
2. 单击连接线快选按钮后，将光标移至画面中欲绘制连接线的位置后，点击鼠标左键后出现连接线的起始点。
3. 在画面上继续点击鼠标左键，将出现连接线的第一节点。将鼠标移到欲规划连接线的第三个点的位置单击鼠标左键依此类推。
4. 画完连接线后可单击鼠标右键，来完成此连接线的规划。
5. 拖曳连接线中任一蓝色四方格可调整连接线大小。
6. 拖曳连接线中任一黑色四方格可调整连接线的节点位置。

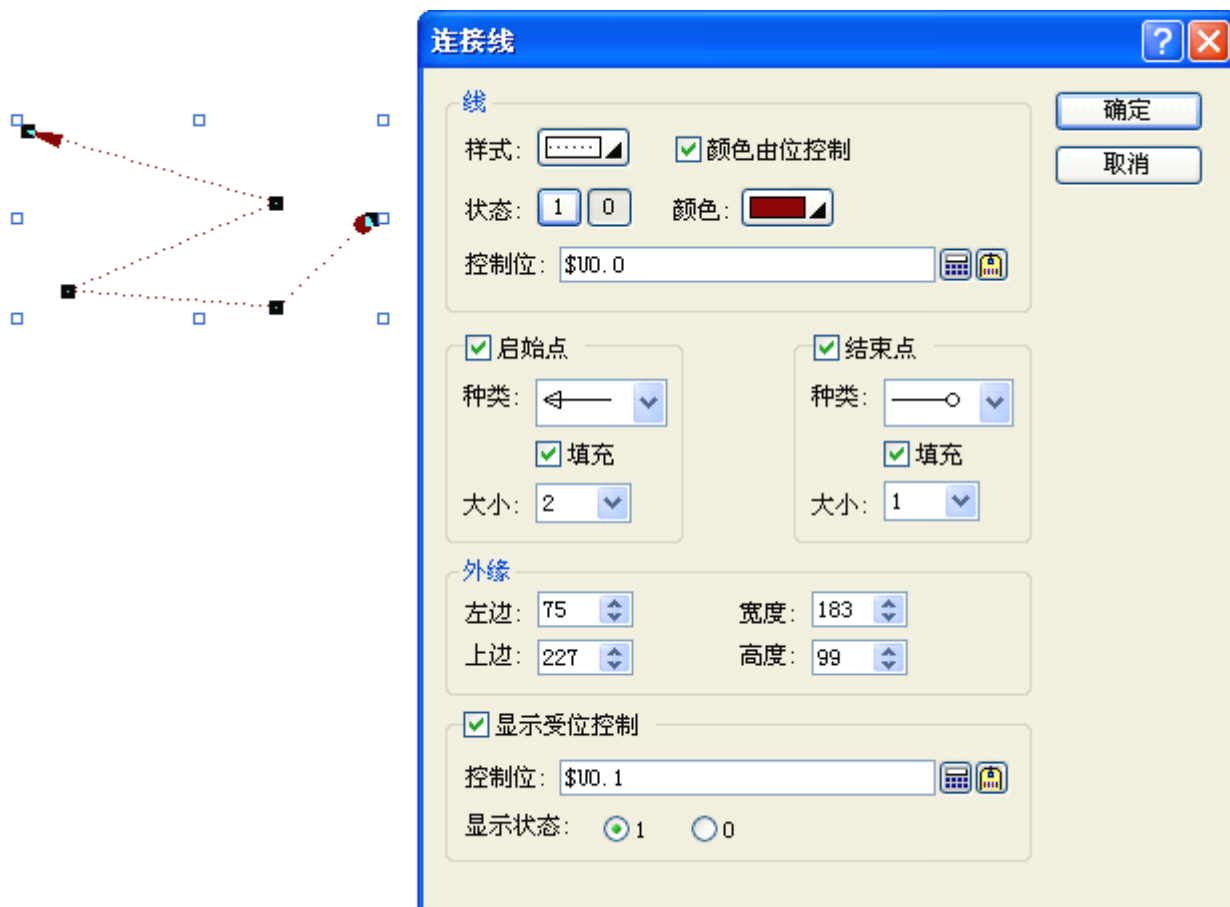


左边的图片显示连接线的蓝色和黑色四方格。将鼠标光标移动至任一四方格上，当鼠标光标变成双箭头、、和。拖曳光标，使多边形显示所需的外型与大小。

7. 设计完成后，想要在连接在线增加一个节点或者减少一个节点，来改变物件的形状，先点选该连接线或节点，然后点击鼠标的右键，会跳出选单，可增加/删除节点。

弹出式右选单	说明	
插入点	<p>在所定位置增加一个连接节点。</p> 	
删除点	<p>在所定位置删除一个连接节点。</p> 	



8. 选择目标连接线，再双击此线，可打开此物件的属性对话框来进行相关的操作。在此可以选择连接线的样式、颜色、外缘位置。下图为连接线对话框的范例。



下表为连接线对话窗口中，各种属性的说明。

属性		说明
线	样式	设定连接线的样式。
	颜色由位控制	勾选连接线的颜色是否由位控制。
	状态	选择状态及状态的颜色。
	颜色	设定特定状态下连接线的颜色。
	控制位	设定颜色的控制位。 点击 输入地址。点击 选取标签。
起始点	起始点	勾选是否改变连接线的起始点的形状。
	种类	设定起始点的种类。
	填充	选择是否将起始点/结束点填充颜色。
	大小	设定形状大小。
结束点	结束点	勾选是否改变连接线的结束点的形状。
	种类	设定结束点的种类。
	填充	选择是否将起始点/结束点填充颜色。
	大小	设定形状大小。






(接下页)

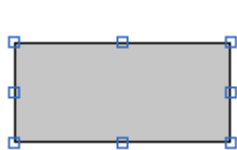
属性		说明
外缘	左边	设定连接线左上角蓝色四方格与画面左边界的水平距离。
	上边	设定连接线左上角蓝色四方格与画面上边界的垂直距离。
	宽度	设定连接线宽度。
	高度	设定连接线高度。
显现控制	显现受位控制	勾选连接线是否显现受位控制。
	控制位	设定是否显现的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	显现状态	设定连接线的显现状态。

9. 点击下列绘图工具栏中的图标，以修改连接线的属性。

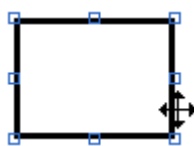
图标	说明
	选择线样式。
	选择边缘色。

4.1.4. 矩形、圆角矩形、截角矩形

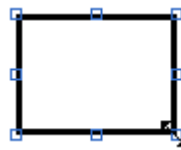
1. 先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击**矩形**图标，即可画出直角矩形；点击**圆角矩形**图标，即可画出圆角矩形；点击**截角矩形**图标，即可画出截角矩形。
2. 再将鼠标箭头移动到工作区内欲绘制矩形的位置后，系统默认的矩形将会出现在光标所指的位置。
3. 在所预定放置位置处点一下鼠标左键，就可画出一个矩形。欲移动矩形的位置，请将鼠标箭头置于矩形上面，点一下鼠标左键，鼠标箭头变成十字交叉形。按住鼠标左键不动，就可将该矩形拖放到工作区的新位置。
4. 如欲改变矩形各顶点的位置或矩形大小，请先点选目标矩形，此时矩形四个顶点及四边的中点会出现空心方格，将鼠标箭头放在任意一方格上，等到鼠标箭头变成双箭头。按住鼠标左键不放，并移动鼠标将其拖曳到工作区内任意位置即可调整矩形大小。拖曳矩形中任一四方格可调整矩形大小。下面的图片显示矩形八个四方格的位置。



点选矩形例

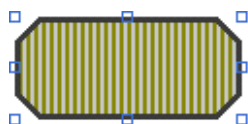


移动矩形例



调整矩形例

5. 先点选该矩形，再双击鼠标左键，打开它的属性对话框窗口如下图，可调整矩形的属性设定。



矩形

种类: 截角

点数: 12

确定

取消

立体效果

平

颜色由位控制

控制位: \$U0.0

状态: 1 0

边框

厚度: 3

颜色:

样式:

实心

图样:

图样色:

背景色:

外缘

左边: 147

宽度: 117

上边: 195







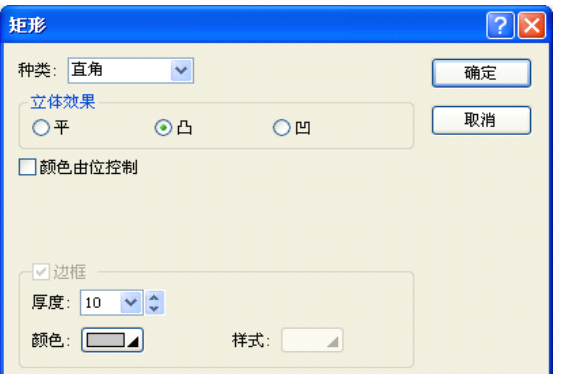

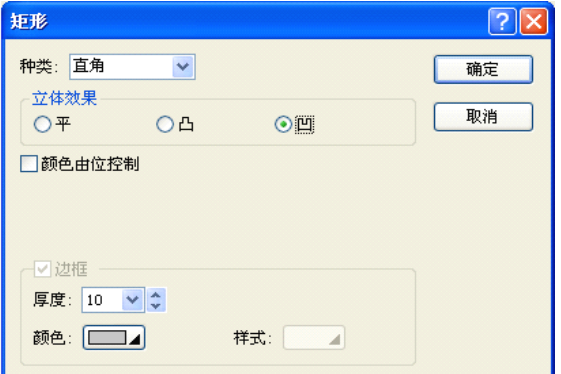
高度: 53

显示受位控制

控制位: \$U0.1

显示状态: 1 0






下表为矩形对话框中，各种属性的说明：

属性	说明		
种类	矩形的种类：分为直角矩形、圆角矩形、截角矩形三种基本造型。		
	直角矩形	圆角矩形	截角矩形
			
点数	设定截角矩形截角的大小；设定圆角矩形圆角的半径。		
立体效果	设定矩形的 3D 三维效果，有平、凹、凸三种。		
	效果	范例	说明
	平	 	当选择三维效果为“平”时，可勾选边框并选择颜色及样式，但不可选择边框厚度。
	凸	 	当选择三维效果为“凸”时，不可勾选边框但可决定厚度及颜色，系统自动会将选择的颜色以立体凸面，左边、上边为所挑选的颜色，右边及下边为系统搭配的同系列深色。
	凹	 	当选择三维效果为“凹”时，不可勾选边框但可决定厚度及颜色，系统自动会将选择的颜色以立体凹面，左边、上边为系统搭配的同系列深色，右边及下边为所挑选的颜色。




(接下页)

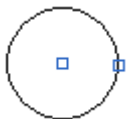
属性	说明	
颜色控制	颜色由位控制	勾选矩形颜色是否由位控制。
	控制位	设定颜色的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	状态	选择状态及状态的颜色。
边框	边框	勾选矩形是否有边框。
	厚度	设定边框的厚度。
	颜色	设定边框的颜色。
	样式	设定边框的样式。
实心	实心	当选择三维效果为“平”时，如果不勾选边框就不能选填充实心选项，但可以选择颜色及背景色和填入图样。 勾选矩形是否为实心。实心的矩形将填充指定的图样与颜色。
	图样	设定填充的图样。
	图样色	设定填充图样的颜色，图样色填充图样中黑色的部份。
	背景色	设定填充背景的颜色，背景色填充图样中白色的部份。
外缘	左边	设定矩形左缘与工作区左边界之距离，数字愈小离工作区左边界愈近，反之愈远。
	上边	设定矩形上缘与工作区上边界之距离，数字愈小离工作区上边界愈近，反之愈远。
	宽度	设定矩形宽度，固定矩形左缘位置，依照输入之数字往右横伸展。设定矩形宽度。
	高度	设定矩形高度，固定矩形上缘位置，依照输入之数字往下伸展。设定矩形高度。
显现控制	显现受位控制	勾选矩形是否显现由位控制。
	控制位	设定是否显现的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	显现状态	设定矩形的显现状态 (1 或 0)

6. 点击下列绘图工具栏中的图标，以修改矩形的属性。


图标	说明
	选择线样式。
	选择边缘色。
	选择背景色。
	选择图样。
	选择前景/图样色。

4.1.5. 圆

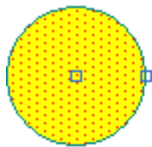
1. 先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击此圆快选按钮，即可画出圆。
2. 单击此按钮，将光标移至画面中欲绘制圆的位置后，系统默认的圆将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲放置圆的位置处点击鼠标左键，将可在点击处绘出圆。
4. 欲改变圆的大小，需将鼠标箭头置于圆周的方格上，直到鼠标箭头变成双箭头或，拖曳方格至所需的大小。





左边的图片显示圆的两个四方格。

5. 欲改变圆的位置，需将鼠标箭头置于圆心的方格上，直到鼠标箭头变成十字交叉形，点击并按住鼠标左键，即可移动圆至所需的位置。
6. 选择圆后，双击鼠标左键会出现属性对话框，可调整圆的属性设定。




下图为圆属性对话框的范例。





下表为圆对话框中，各种属性的说明。

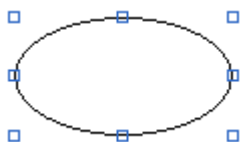
属性		说明
颜色控制	颜色受位控制	勾选圆的颜色是否由位控制。
	控制位	设定颜色的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	状态	选择状态和状态的颜色
描边	描边	勾选圆是否描边。
	颜色	设定描边的颜色。
实心	实心	勾选圆是否为实心。实心的圆将填充指定的图样和颜色。
	图样	设定填充的图样。
	图样色	设定填充图样的颜色，图样色填充图样中黑色的部份。
	背景色	设定填充背景的颜色，背景色填充图样中白色的部份。
圆心与半径	X	设定圆心与画面左边界的水平距离。
	Y	设定圆心与画面上边界的垂直距离。
	半径	设定圆的半径。
显现控制	显现受位控制	勾选圆是否显现受位控制。
	控制位	设定是否显现的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	显现状态	设定圆的显现状态 (1 或 0)




7. 点击下列绘图工具栏中的图标，以修改圆的属性。

图标	说明
	选择边缘色。
	选择背景色。
	选择图样。
	选择前景/图样色。

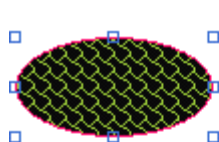
4.1.6. 椭圆

1. 先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击**椭圆**图标，即可画出椭圆。
2. 单击此按钮，再将光标移至画面工作区中欲绘制椭圆的位置后，系统默认的椭圆将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲放置椭圆的位置点击鼠标左键，将可在点击处绘出椭圆。
4. 欲改变椭圆的大小，只需单击鼠标左键，在椭圆上会出现四方格。拖曳椭圆中任一四方格可调整椭圆大小。下面的图片显示椭圆八个四方格的位置。欲改变椭圆的位置，需将鼠标箭头置于椭圆上，直到鼠标箭头变成十字交叉形，再将其移到工作区的任意位置。



左图显示椭圆八个四方格的位置。将光标箭头移至其中一个四方格上，当光标变成或或，拖动四方格至所需的形状及大小。





5. 选择椭圆后，双击鼠标左键会出现对话框，可调整椭圆的属性设定。下图为椭圆属性对话框的范例。





下表为椭圆对话框中，各种属性的说明。

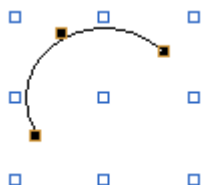
属性		说明
颜色控制	颜色受位控制	勾选椭圆的颜色是否由位控制。
	控制位	设定颜色的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	状态	选择状态及状态的颜色。
描边	描边	勾选椭圆是否描边。
	颜色	设定描边的颜色。
实心	实心	勾选椭圆是否为实心。实心的椭圆将填充指定的图样和颜色。
	图样	设定填充的图样。
	图样色	设定填充图样的颜色，图样色填充图样中黑色的部份。
	背景色	设定填充背景的颜色，背景色填充图样中白色的部份。
外缘	左边	设定椭圆左上角与画面左边界的距离。
	上边	设定椭圆左上角与画面上边界的距离。
	宽度	设定椭圆宽度。
	高度	设定椭圆高度。
显现控制	显现受位控制	勾选椭圆是否显现受位控制。
	控制位	设定是否显现的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	显现状态	设定椭圆的显现状态 (1 或 0)

6. 点击下列绘图工具栏中的图标，以修改椭圆的属性。





图标	说明
	选择边缘色。
	选择背景色。
	选择图样。
	选择前景/图样色。

4.1.7. 弧

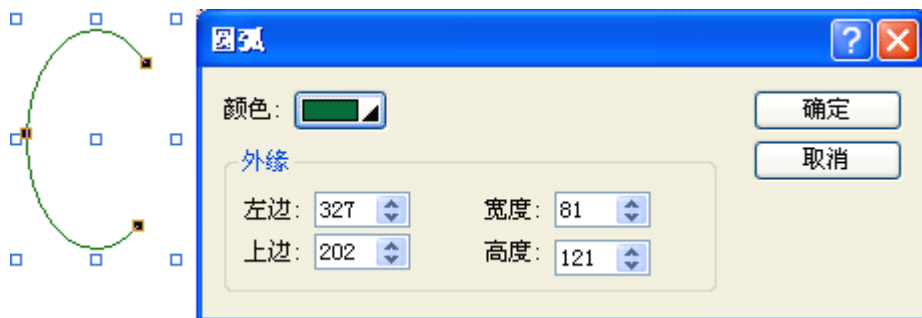
1. 先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击弧图标, 即可画出弧。
2. 将光标移至画面中欲绘制弧的位置后, 系统默认的弧将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲放置弧的位置点击鼠标左键, 将可在点击处绘出弧。
4. 拖曳弧中任一四方格可调整弧的形状。如欲改变弧的位置, 请将鼠标箭头放在弧线上后按住鼠标, 等到鼠标箭头变成十字箭头后。按住鼠标左键不放, 就可以将其拖曳到工作区内任意位置。



左边的图片显示弧的蓝色/黑色四方格。其中, 蓝色四方格可调整形状; 弧两端的黑色四方格可调整角度; 弧中间黑色四方格可使弧成为圆弧。

将鼠标箭头放在弧线上, 直到鼠标光标变成双箭头或或或, 拖曳光标至所需的形状及大小。


5. 选择弧后, 双击鼠标左键会出现对话框, 可调整弧的属性设定, 在此选择弧颜色、位置。下图为弧属性对话框的范例。





下表为弧对话框中, 各种属性的说明。

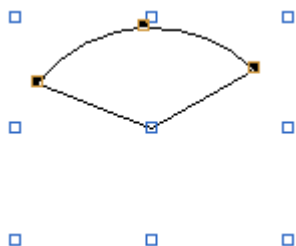
属性		说明
颜色		设定弧的颜色。
外缘	左边	设定弧左上角蓝色四方格与画面左边界的距离。
	上边	设定弧左上角蓝色四方格与画面上边界的距离。
	宽度	设定弧宽度。
	高度	设定弧高度。

6. 点击下列绘图工具栏中的图标, 以修改弧的属性。





图标	说明
	选择边缘色。

4.1.8. 扇形

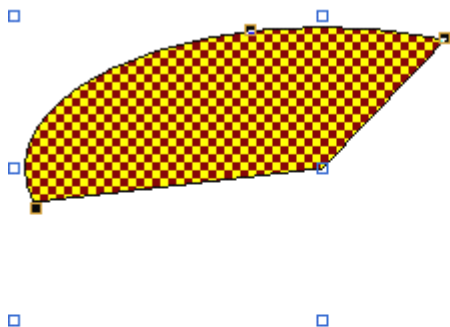
1. 先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击**扇形**图标，即可画出扇形。
2. 将光标移至画面中欲绘制扇形的位置后，系统默认的扇形将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲放置扇形的位置点击鼠标左键，将可在点击处绘出扇形。
4. 拖曳扇形中任一蓝色四方格可调整扇形的形状。欲改变扇形的位置，需将鼠标箭头置于扇形上，直到鼠标箭头变成十字交叉形，再将其移到工作区的任意位置。



左边的图片显示扇形的蓝色/黑色四方格。其中，蓝色四方格可调整形状；扇形两端的黑色四方格可调整扇形角度；扇形中间的黑色四方格可调整扇形弧度。

将鼠标箭头放在弧线上，直到鼠标光标变成双箭头或或或，拖曳光标至所需的扇形及大小。




5. 选择扇形后，双击鼠标左键会出现对话框，可调整扇形的属性设定。





下表为扇形对话框中，各种属性的说明。

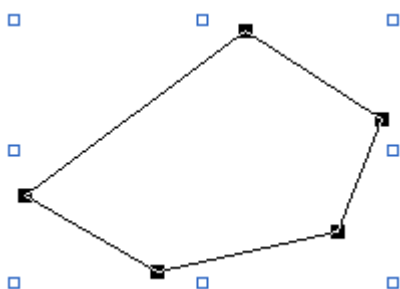
属性		说明
描边	描边	勾选扇形是否描边。
	颜色	设定描边的颜色。
实心	实心	勾选扇形是否为实心。实心的扇形将填充指定的图样和颜色。
	图样	设定填充的图样。
	图样色	设定填充图样的颜色，图样色填充图样中黑色的部份。
	图样色	设定填充背景的颜色，背景色填充图样中白色的部份。
外缘	左边	设定扇形左上角蓝色四方格与画面左边界的距离。
	上边	设定扇形左上角蓝色四方格与画面上边界的距离。
	宽度	设定扇形宽度。
	高度	设定扇形高度。

6. 点击下列绘图工具栏中的图标，以修改扇形的属性。

图标	说明
	选择边缘色。
	选择背景色。
	选择图样。
	选择前景/图样色。

4.1.9. 多边形

1. 先从绘图下拉目录或绘图工具栏点击**多边形**图标，即可画出多边形。
2. 将光标移至画面中欲绘制多边形的位置后，点击鼠标左键后出现多边形的第一个顶点，将鼠标移到欲规划多边形的第二个点的位置单击鼠标左键依此类推。
3. 在画面上继续点击鼠标左键，将出现多边形的新顶点。
4. 画完多边形后可单击鼠标右键，来完成此多边形的绘制。欲改变多边形的位置，将鼠标箭头放在多边形上，直到它变成十字交叉形，再按住鼠标左键不动，将多边形移动到工作区的任意位置。
5. 如欲改变多边形各顶点的位置或边长长度，请先点选目标多边形，此时多边形各顶点会出现蓝色/黑色方格。拖曳多边形中任一蓝色四方格可调整多边形大小。

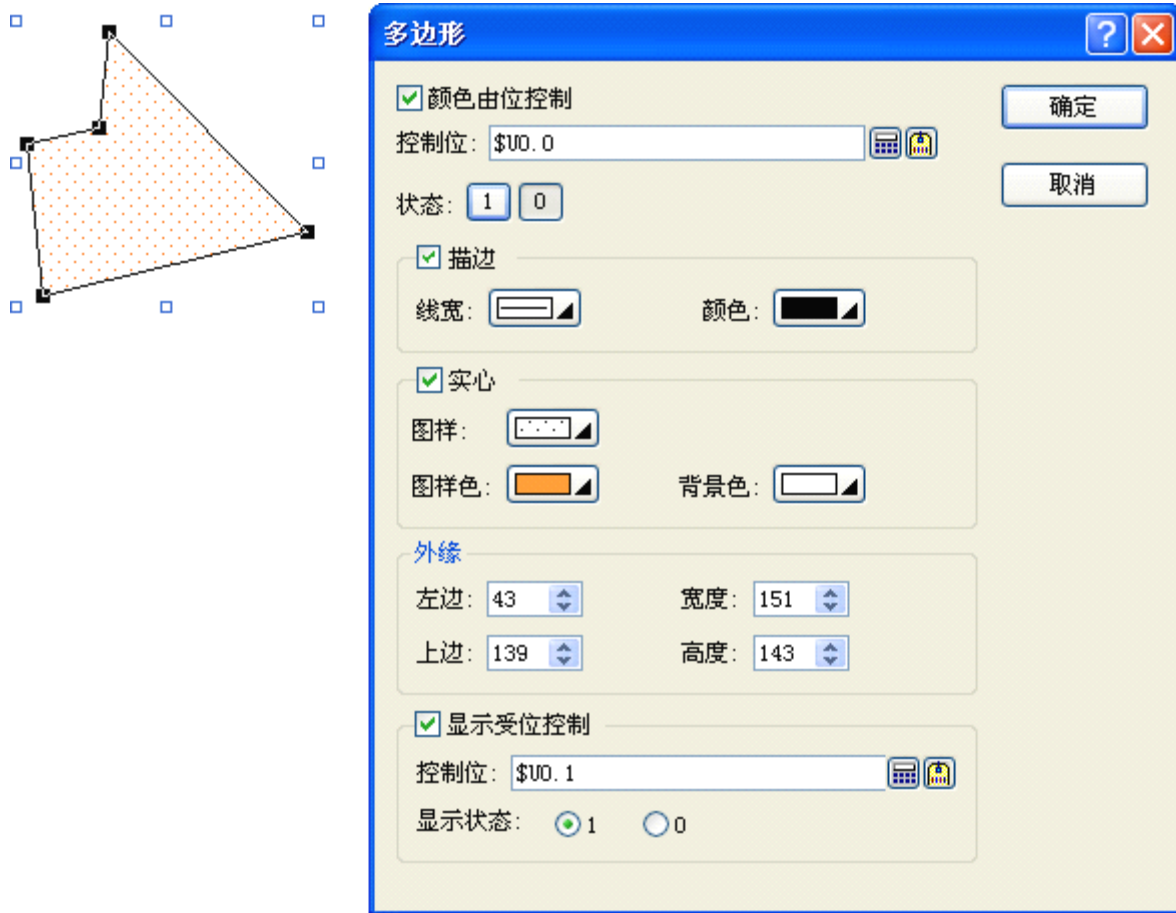


左边的图片显示多边形的蓝色/黑色四方格。其中，蓝色中空四方格可调整大小；黑色实心四方格可调整顶点的位置。

6. 将鼠标箭头放在任意一实心黑色四方格上，等到鼠标箭头变成双箭头，拖曳其黑色四方格，即可调整多边形顶点的位置。
7. 设计完成后，想要在物件边在线增加一个节点或者减少一个节点，来改变物件的形状，您可以在多边形边在线点击鼠标的右键，从弹出下拉窗体可以来增加或删除节点到该位置上。

插入点	<p>在物件边在线增加一个节点</p>
删除点	<p>减少一个节点</p>



8. 点取目标多边形，再双击此多边形，可打开此物件的属性对话框可进行相关的操作。在此选择多边形的样式、填充图样、外缘位置。








下表为多边形对话框中，各种属性的说明。

属性		说明
颜色控制	颜色由位控制	勾选多边形的颜色是否由位控制。
	控制位	设定颜色的控制位。点击 输入地址。点击 选取标签。
	状态	选择状态及状态的颜色。
描边	描边	勾选多边形是否描边。
	厚度	设定描边的厚度。
	颜色	设定描边的颜色。
实心	实心	勾选多边形是否为实心。实心的多边形将填充指定的图样和颜色。
	图样	设定填充的图样。
	图样色	设定填充图样的颜色，图样色填充图样中黑色的部份。
	背景色	设定填充背景的颜色，背景色填充图样中白色的部份。


(接下页)

属性		说明
外缘	左边	设定多边形左上角蓝色四方格与画面左边界的距离。
	上边	设定多边形左上角蓝色四方格与画面上边界的距离。
	宽度	设定多边形宽度。
	高度	设定多边形高度。
显现控制	显现受位控制	勾选多边形是否显现受位控制。
	控制位	设定是否显现的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	显现状态	设定多边形的显现状态 (1 或 0)

9. 点击下列绘图工具栏中的图标，以修改多边形的属性。

图标	说明
	选择线样式。
	选择边缘色。
	选择背景色。
	选择图样。
	选择前景/图样色。

4.1.10. 文字

1. 要在画面中插入文字，您可以按下绘图工具栏上的  快捷图标按钮，或是从绘图栏中选择**文本**。
2. 将光标移至画面中欲输入文字的位置后，系统默认的文字物件将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲输入文字的位置点击鼠标左键，将在点击处出现文字物件。
4. 欲移动文字，请将鼠标箭头置于文字上，直到鼠标箭头变成十字交叉形，就可移动文字到工作区的任意位置。欲改变文字框的大小，左击文字框，则会出现八个空心方格，移动此方格就可改变文字框的大小。
5. 选择文字后，双击鼠标左键会出现对话框，可调整文字的属性设定。对话框包含下列三个页面：

■ **一般**

详见 [第 4.1.10.1 节](#)。

■ **外框**


详见 [第 4.3.4 节](#)。

■ **显现**

详见 [第 4.4.6 节](#)。

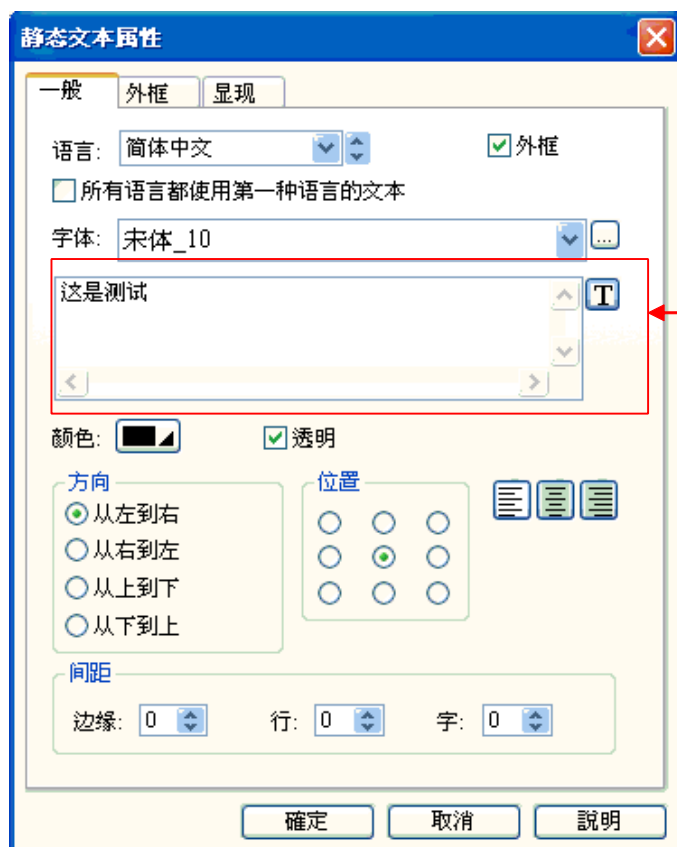
注一：可使用文字工具栏，快速修改文字物件中文字的属性。

注二：可使用绘图工具栏立即修改文字物件中外框的属性。文字物件可做剪切、复制、粘贴、编辑等，前景和背景颜色可修改，物件大小也可调整。

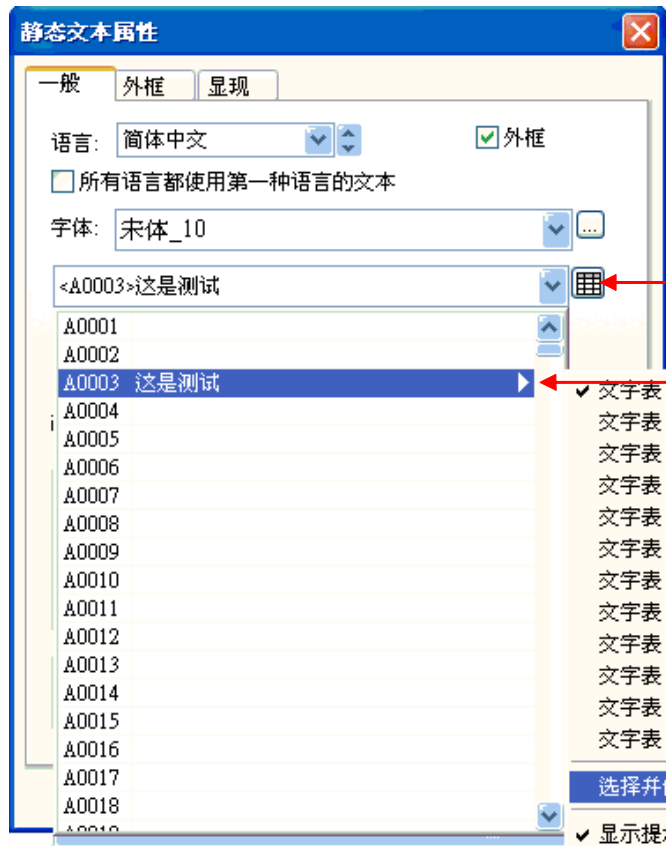
小秘诀：系统已默认文字自动调整的功能，编辑选单中的选项显示已勾选；工具栏中的图标显示下沉效果。因此，当调整物件大小时，如不调整文字大小时，须点选取消选单中的文字自动调整，或点选工具栏中下沉图示 ，使文字大小固定。


4.1.10.1. 一般设定

这个章节说明文字物件的一般页设定。下图是文字物件对话框中，一般设定页面的一个例子。







在编辑框中，可看见现在文字的内容和所使用语言，同时还可以编辑文字。




点击文字编辑框右侧的  图标，出现文字库表 A 到 L 对话框，从文字库中就可以选择文字。

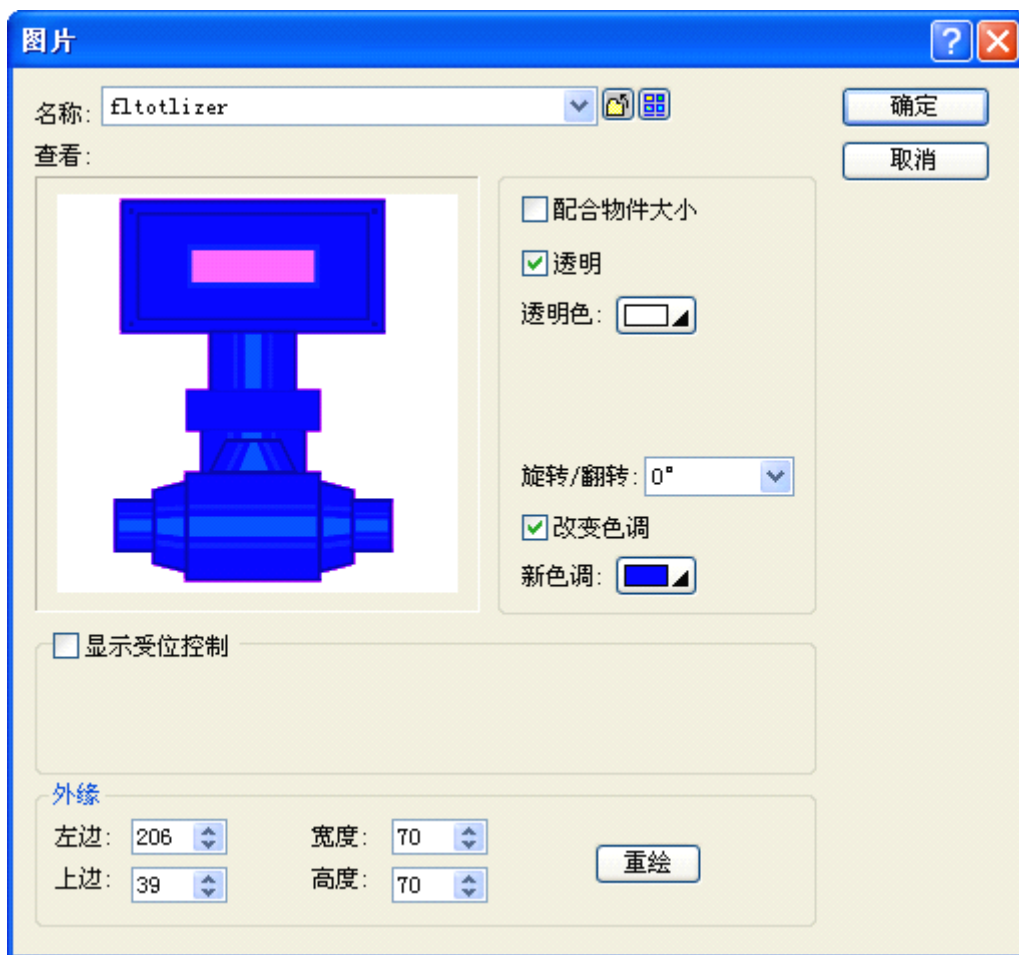
点击箭头可以切换到文字库表 A 到 L 选单，也可以选择并编辑文字。

下表为一般设定页面中各种属性的说明。



属性	说明				
设定语言	设定文字所使用的语言。多语言必须在全局语言设定项先设定语言种类后即可在文本属性对话框中选择欲设定之语言，最多可设定达 10 种语言。				
外框	当勾选“外框”就会增加此一外框设置页。勾选文字物件是否需要框架。勾选此选项后，框架的页面将会出现在对话窗口。				
所有语言都使用第一种语言的文本	勾选后无论现在使用何种语言，都将显示第一种语言的文本。				
字体	可利用下拉式列表选择字体。点击  出现字体模板的对话窗口，可选择所须要的字体。如果不喜欢目前的字体，可先变更字体模板然后才选择。				
<文字编辑框>	设定使用选取语言的当前文字。用户可以在此对话框中，以所选语言检视与编辑文字，或点击文字编辑框右侧的  图标，出现文字库表 A 到 L 对话框，从文字库中选择文字。在文字来源对话框中，可在选择文字前改变文字库。				
颜色	点击相对应颜色的图标，设定文字的颜色。				
透明	勾选后文字的背景将会变成透明。				
背景色	设定文字的背景色。当文字背景非透明时才出现这个选项。				
文字方向	选择下列文字的方向。				
	方向	从左到右	从右到左	从上到下	从下到上
	输入文字： An example	An example	elpmaxe nA	A n e x a m p l e	e l p m a x e n A
从左到右，指文字之排列自左边开始。从右到左，指文字之排列自右边开始。从上到下，指文字之排列自上边开始。从下到上，指文字之排列自下边开始。					
位置	设定文字在文字物件中的位置。 居中摆设，指文字段落设置在整个物件框的中心点。对齐左上角，指文字段落靠齐物件框的左上角开始摆设。				
					
					
设定多行文字对齐的方向。					
边缘_间距	设定文字与文字物件边框的间距(单位为像素)。 如果设 10 点，指文字段落在文字框之左边及上边预留 10 个像素点后靠齐文字框的左上角。				
行_间距	设定文字行与行之间距。文字行与行之间距，在此设定为 0。				
字_间距	设定字与字之间距。字与字之间距，在此设定为 0。				

4.1.11. 图片

1. 要加入一自绘的图案，你可以按下绘图工具栏上的快捷图标按钮，或是从绘图下拉菜单中选择**图片**，即可插入图片。
2. 将光标移至画面中欲插入图片的位置后，系统默认的图片物件将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲插入图片的位置点击鼠标左键，将在点击处出现图片物件。
4. 选择图片后，双击鼠标左键会出现对话框，可调整图片的属性设定。可使用绘图工具栏立即修改图片物件的属性。以下是图片物件对话框的一个范例。




下表为图片物件对话框中，各种属性的说明。

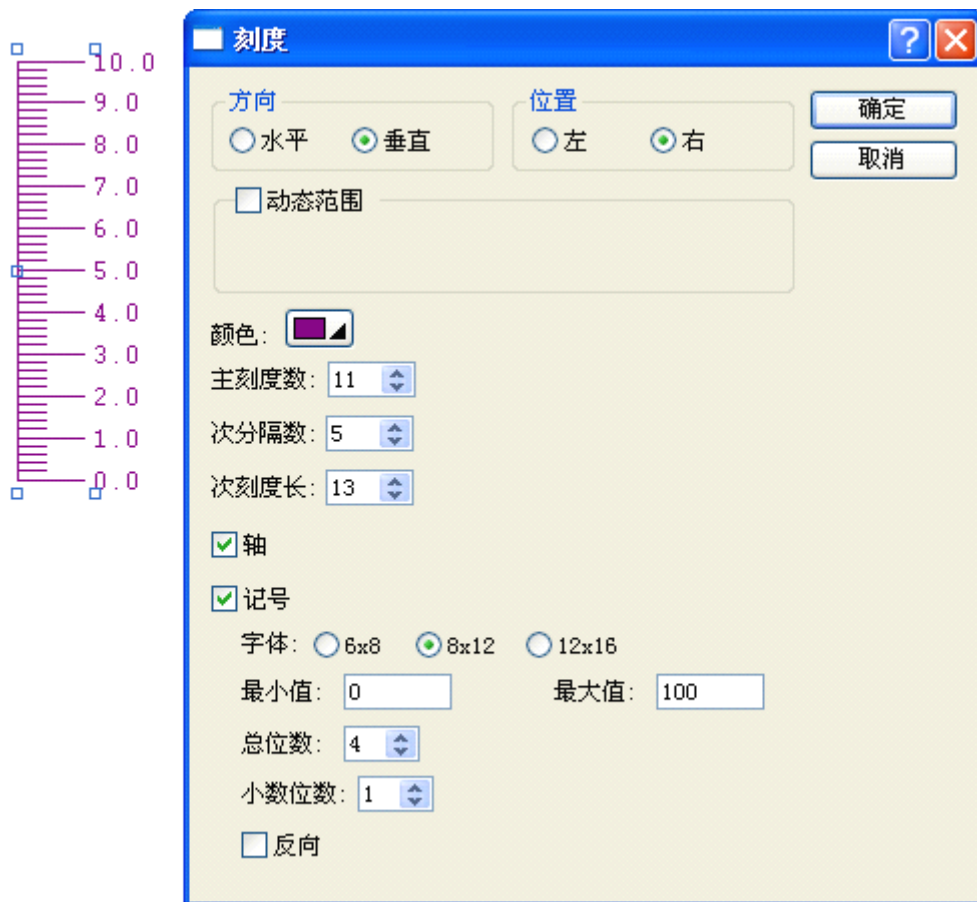
属性	说明
名称	<p>可从下拉式列表的数据库选取图片文件名。</p> <p>单击名称旁的导入图形按钮 可从档案夹中导入自制/其它图片，选取档案并单击”导入”即可将欲选择之图片文件导入 PM 中使用。导入后的图片将自动保存在图片数据库中。</p> <p>单击图片对话框中的选取/导入 按钮，可以从系统图库中导入图片，在此可选择欲使用的图片，并应用在程序中。导入后的图片将保存在数据库中。</p>
查看	查看图片设定后的结果。

(接下页)

属性		说明																		
配合物件大小		勾选图片是否依据物件自动重设大小。																		
透明		勾选是否使图片的某些部份透明，图片颜色与透明色相同的部份将会变成透明。																		
透明色		设定图片中的透明色。图片非黑白图片才会出现这个选项。																		
前景色		设定黑白图片中，黑色部分的颜色。图片为黑白图片才会出现这个选项。																		
背景色		设定黑白图片中，白色部分的颜色。图片为黑白图片才会出现这个选项。																		
翻转/旋转		设定图片翻转/旋转的方式，有八个选项：																		
		<table><tr><th>方式</th><th>说明</th></tr><tr><td>0°</td><td>维持原状。</td></tr><tr><td>90°</td><td>图片顺时针旋转 90 度。</td></tr><tr><td>180°</td><td>图片顺时针旋转 180 度。</td></tr><tr><td>270°</td><td>图片顺时针旋转 270 度。</td></tr><tr><td>X</td><td>图片沿 X 轴翻转 (镜射)。</td></tr><tr><td>90° & X</td><td>图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。</td></tr><tr><td>Y</td><td>图片沿 Y 轴翻转 (镜射)。</td></tr><tr><td>90° & Y</td><td>图片顺时针旋转 90 度后，再沿 y 轴翻转。</td></tr></table>	方式	说明	0°	维持原状。	90°	图片顺时针旋转 90 度。	180°	图片顺时针旋转 180 度。	270°	图片顺时针旋转 270 度。	X	图片沿 X 轴翻转 (镜射)。	90° & X	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。	Y	图片沿 Y 轴翻转 (镜射)。	90° & Y	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 y 轴翻转。
		方式	说明																	
		0°	维持原状。																	
		90°	图片顺时针旋转 90 度。																	
		180°	图片顺时针旋转 180 度。																	
		270°	图片顺时针旋转 270 度。																	
		X	图片沿 X 轴翻转 (镜射)。																	
		90° & X	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。																	
		Y	图片沿 Y 轴翻转 (镜射)。																	
90° & Y	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 y 轴翻转。																			
改变色调		勾选是否改变图片的色调。																		
新色调		设定图片的新色调。																		
显现控制	显现受位控制	勾选图片显示是否受位控制。																		
	控制位	设定是否显示的控制位。 点击🧮输入地址。点击🏠选取标签。																		
	显示状态	设定图片显示的状态 (1 或 0)。																		
外缘	左边	设定图片物件左上角蓝色四方格与画面左边界的距离。																		
	上边	设定图片物件左上角蓝色四方格与画面左边界的距离。																		
	宽度	设定图片物件的宽度。																		
	高度	设定图片物件的高度。																		
	重绘	点击后重绘画面上的物件。																		

4.1.12. 刻度


1. 先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击此刻度图标，即可插入刻度。
2. 将光标移至画面中欲插入刻度的位置后，系统默认的时刻将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲插入刻度的位置点击鼠标左键，将在点击处出现刻度。
4. 选择刻度后，双击鼠标左键会出现对话框，可调整图片的属性设定。以下是刻度对话框的一个范例。



下表为刻度对话框中，各种属性的说明：

属性		说明															
方向 and 位置		根据下表选择刻度的方向和位置：															
		<table><tr><td>方向</td><td colspan="2">水平</td><td colspan="2">垂直</td></tr><tr><td>位置</td><td>上</td><td>下</td><td>左</td><td>右</td></tr><tr><td>范例</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	方向	水平		垂直		位置	上	下	左	右	范例				
		方向	水平		垂直												
		位置	上	下	左	右											
		范例															
动态范围	动态范围	勾选此选项，刻度个数和刻度记号范围为动态，也就是在运行时，可由指定变量控制。															
	参数区	设定控制刻度个数和刻度记号范围的变量。变量为连续 4 个双字 (8 个字)，编号如下表：															
		<table><tr><th>字 #</th><th>数据类别</th><th>说明</th></tr><tr><td>0, 1</td><td>32 位正整数</td><td>主刻度数，范围从 2 到 101。</td></tr><tr><td>2, 3</td><td>32 位正整数</td><td>两主刻度间，分隔数个数，范围从 1 到 100。</td></tr><tr><td>4, 5</td><td>32 位整数</td><td>刻度记号最小值。</td></tr><tr><td>6, 7</td><td>32 位整数</td><td>刻度记号最大值。</td></tr></table>	字 #	数据类别	说明	0, 1	32 位正整数	主刻度数，范围从 2 到 101。	2, 3	32 位正整数	两主刻度间，分隔数个数，范围从 1 到 100。	4, 5	32 位整数	刻度记号最小值。	6, 7	32 位整数	刻度记号最大值。
		字 #	数据类别	说明													
		0, 1	32 位正整数	主刻度数，范围从 2 到 101。													
2, 3	32 位正整数	两主刻度间，分隔数个数，范围从 1 到 100。															
4, 5	32 位整数	刻度记号最小值。															
6, 7	32 位整数	刻度记号最大值。															
范例	假设刻度的动态范围控制区为\$U100，以下的宏指定，可使刻度物件的如左图：																
	<div><div><div>\$U100 = 3 (UD) // 主刻度数</div><div>\$U102 = 5 (UD) // 次分隔数</div><div>\$U104 = 0 (SD) //刻度记号最小值</div><div>\$U106 = 100 (SD) //刻度记号最大值.</div></div></div>																
颜色		设定刻度的颜色。															
主刻度数		设定主刻度数，最小值为 2。															
次分隔数		设定两个连续主刻度数中间的次分隔数。最小值为 1。															
次刻度长		设定次刻度的长度。															
轴		勾选刻度是否显示轴。															
记号	记号	勾选刻度是否显示记号。															
	字体	设定记号的字体。															
	最小值	设定记号的最小值。最小值为 32 位的整数。															
	最大值	设定记号的最大值。最小值为 32 位的整数。															
	总位数	设定记号的总位数。															
	小数位数	设定记号小数字数。例如，当最大值是 5000，总位数是 4，小数字数是 2，记号的最大值就是 50.00。															
	反向	勾选刻度的记号是否反向显示。当刻度反向显示，刻度的最大值在最左边/下面。															


4.1.13. 表格

1. 先从绘图下拉菜单或绘图工具栏点击此表格图标, 即可插入表格。
2. 将光标移至画面中欲插入表格的位置后, 系统默认的表格将会出现在光标所指的位置。
3. 在画面中欲插入表格的位置点击鼠标左键, 将在点击处出现表格。
4. 拖放现有的物件到空白的格子中。如果该物件可置于格子中, 将会出现确认的信息对话框。下图是插入物件时, 出现确认对话框的范例。

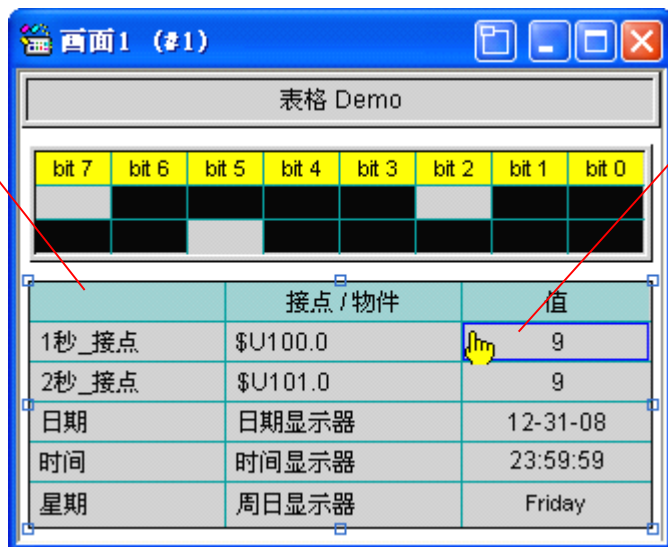



- ⑥ 如果点击是, 将对象插入表格中, 对象就会成为表格的一部份。表格任何的调整, 如移动、调整大小、删除等...将对表格中的对象有相同的效果。
- ⑥ 如果点击否, 取消操作。对象将会置于表格的上层。


注: 只有以下 23 种物件可以插入表格的格子中, 图片、符号、文字、位按钮、切换开关、字按钮、多态按钮、画面按钮、功能按钮、键盘按钮、数值显示器、ASCII 字显示器、ASCII 字输入器、位指示灯、多态指示灯、时间显示器、日期显示器、周日显示器、信息显示器、柱状图、图片显示器、GIF 图、进阶数值显示器。

5. 点击表格中的格子。如果格子内有物件,  图标会出现在格子的左上角。下图说明如何编辑表格中的物件。

这是一个空白的储存格, 可插入对象。



- ⑥ 点击图标并按着鼠标左键, 当光标变成时, 可将对象从表格移出。
- ⑥ 双击图标后, 出现对象的属性对话框, 可调整储存格内对象的属性设定。


6. 将光标箭头放置在网格线上，当游标变成  或 ，拖动网格线至所需的宽/高度。

名称	接点 / 物件	值
1秒_接点	\$U100.0	9
2秒_接点	\$U101.0	9
日期	日期显示器	12-31-08
时间	时间显示器	23:59:59
星期	周日显示器	Friday

拖动网格线可改变宽度。

拖动网格线可改变高度。

注：当并未勾选表格对话框一般页中的格子同宽时，可调整格子的宽度；当并未勾选表格对话框一般页中的格子同高时，可调整格子的高度。

7. 选择表格后，避开图标 ，在表格区域内双击鼠标左键会出现表格对话框，可调整表格的属性设定。

■ 一般页

详见 [第 4.1.13.1 节](#)。

■ 格子页

详见 [第 4.1.13.2 节](#)。

4.1.13.1. 表格属性_一般页

本章節說明表格物件屬性對話框中，一般頁的設定。下圖為一般頁的範例。



下表为表格对话框中，各种属性的说明。

属性		说明
编号		设定表格的编号。当表格产生，系统自动给予一组编号。同一个画面中的编号不会重复，编号的格式为 TBLnnnn。
注		可输入物件的注。
外框设定		需要更详细的 外框 说明，详见第 4.3.4 节。
格子	横向行数	设定表格的横向行数。
	纵向列数	设定表格的纵向列数。
	格子同高	勾选表格格子是否同高。如果欲调整个别格子的高度，请勿勾选此选项。
	格子同宽	勾选表格格子是否同宽。如果欲调整个别格子的宽度，请勿勾选此选项。
	拖动及放下	勾选是否拖动及放下物件于格子上。注意，并非所有物件均可行。
网格线	垂直	勾选表格是否显示垂直网格线。
	水平	勾选表格是否显示水平网格线。
	样式	设定网格线的样式。
	颜色	设定网格线的颜色。

4.1.13.2. 表格属性_格子页

下图为表格物件对话框中格子页面的范例。当点击插入按钮，出现选择物件对话框：



下表为表格对话框中，格子页的各种属性说明。点击(纵，横)后，可使用右边的按钮来编辑格子。

属性	说明
纵，横	以横向行数及纵向列数定义格子在表格中的位置。
物件	物件的种类。如果这一栏是空白，表示这个格子没有插入物件，为一空白格子。
	点击此处出现特定物件的属性对话框，可调整物件的属性设定。当物件栏不为空白，才会出现此按钮。
边距	物件边界与格子的距离，单位为像素，范围从 0 到 10。
删除	点击此按钮清除所选格子的内容。当物件栏不为空白，才会出现此按钮。
插入	点击此按钮出现如上图的选择物件对话框。从选择物件对话框的列表中，选择新增一个物件。当物件栏为空白，才会出现此按钮。 注：无法插入不在选择物件列表中的物件。
移上	点击此按钮将所选格子向上移一行。当同时选择多行或没有选择任何一行或选择第一行时，此按钮不会出现。
移下	点击此按钮将所选格子向下移一行。当同时选择多行或没有选择任何一行或选择最后一行时，此按钮不会出现。

4.2. 编辑物件

本章节主要是 View_Builder 软件对于物件的复制/删除、物件对齐/使同大小、重迭物件、物件移前/送后、及多语言文字检视的操作管理系统。这些操作工具，基本上与 WindowsTM 的许多工具的操作是极其相似的，可以用来快速编辑项目内多种操作和调整技巧。

4.2.1. 选择物件和取消选择物件

■ 选择物件

欲选择物件时，移动鼠标光标至欲选择的物件上，点击鼠标左键。

欲增加选择的物件时，逐一移动鼠标光标至欲增加选择的物件上，按住 Shift 再点击鼠标左键。

要全选画面上所有的物件时，按 Ctrl + A 或利用编辑选单中全选指令。全选指令会选择在画面上所有的物件，这使得要剪切、复制、粘贴一群物件时较容易。

■ 鼠标圈住一个区域内的所有物件全都被选定

在画面上空白处点击鼠标左键并按住不放。点击的地方为矩形区域的左上角，然后任意移动鼠标，选定你所需要的矩形区域后放开鼠标左键，即可形成一矩形区域可一次复选矩形区域内的所有物件。

在矩形区域内被选入的物件周围会有蓝色的四方格，
有实心四方格的物件是参照物件。



■ 取消选择的物件



欲取消选择的物件，可点击空白处或重新选择新的物件。

4.2.2. 在选取区域内的基本操作方式

■ 移动物件

在所选择的物件上，点击鼠标左键并按住不放，就能拖曳鼠标来移动物件。被选择的物件在移动时会在画面的最上层，所以你可以在画面上任意移动。最后，放开鼠标左键即可放置物件于该处。





■ 集群或解散物件

点击在编辑工具栏的集群图示  或利用编辑选单中及鼠标右键选单中的集群指令将物件集合。点击在编辑工具栏的解散图示  或利用编辑选单中及跳出式选单中的解散指令，来解散物件。

集群：当一个区域内的某些物件(至少 2 个)已经先被选定后，您就可以将它们集群。可针对所选多个物件将它定义为一整个组合，在操作时可方便搬移位置或复制。而且将多个物件集群后可以存为物件群，这物件群就可以在动画中作为移动物件来使用。



解散：可将集群物件还原为多个单独物件。

■ 缩放物件

在物件周围的蓝色四方格可供缩放物件。鼠标左键点击蓝色四方格后按住或或或不放，拖曳鼠标即可调整物件大小。当达到你所需的物件大小，即可放开鼠标左键。除了缩放物件，你还可以调整长宽的比例，使物件有被压扁或拉长的效果。


小秘诀：如果要一次调整多个物件的大小，必须先集群欲调整的物件，然后再群体做调整。


■ 自动调整文字大小

编辑时可选自动调整文字大小，物件内文字将随物件大小自动成比例缩放。当选择自动调整文字大小，字体的大小将随物件的缩放，自动调整。

小秘诀：系统已默认文字自动调整的功能。因此，当调整物件大小时，如不希望调整文字大小时，需取消勾选文字自动调整，或再點選图标一次，以取消默认的文字自动调整。

■ 钉住/放开物件

点击在编辑工具栏的钉住图示或利用编辑选单中及鼠标右键选单中的钉住指令，来钉住物件。




点击在编辑工具栏的放开图示或利用编辑选单中及鼠标右键选单中的放开指令，来放开物件。

小秘诀：钉住的物件仍可重设大小。

钉住：将不需要移动或已编排好的物件固定(钉住)在画面上，有利于其他物件的操作，此时物件上会出现一个图钉的符号。

放开：将已钉住的物件还原可以移动，此时物件上的图钉符号会消失。


■ 复制、剪切、粘贴

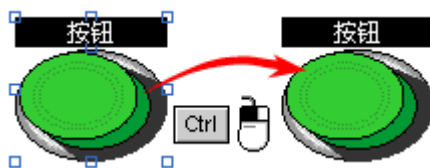
点击在编辑工具栏的复制图示或利用编辑选单中及鼠标右键选单中的复制指令，来复制物件。点击在编辑工具栏的剪切图示或利用编辑选单中及鼠标右键选单中的剪切指令，来剪切物件。点击在编辑工具栏的粘贴图示或利用编辑选单中及鼠标右键选单中的粘贴指令，来粘贴物件。重复粘贴多个物件，物件会有层迭效果。

小秘诀：剪切和粘贴是使物件在同一画面或不同画面中移动的方法。复制和粘贴是在同一画面或不同画面中复制物件的方法。复制指令是将所选的物件复制后暂存于剪贴板中。快捷键是 Ctrl + C。

小秘诀：当所复制的物件，是在同一画面中粘贴时，其粘贴的位置将会在被复制物件位置的左下方处粘贴。当所复制的物件，是在其它画面才粘贴时，其粘贴的位置将会在原物件位置的相同位置。

■ 快速复制及粘贴

先选好一个或多个要复制的物件物件，然后按住 CTRL 键，再按住鼠标左键，出现符号并拖曳鼠标到所需位置，就可实现复制的快速操作。



■ 删除

按 Del 键或利用编辑菜单中及鼠标右键选单中的删除指令，来删除物件。当使用删除或剪切指令，所有选择的物件都会被删除。

■ 撤销

这个选项可让您回到上一个动作，回复到前一步骤执行前的设置状态。快捷键是 Ctrl+Z。

■ 重做

重做指令重新执行复原指令所取消的动作，也就是不执行上一次之重做的动作，回复到上一次执行撤销之前的设置状态。快捷键是 Ctrl+Y。

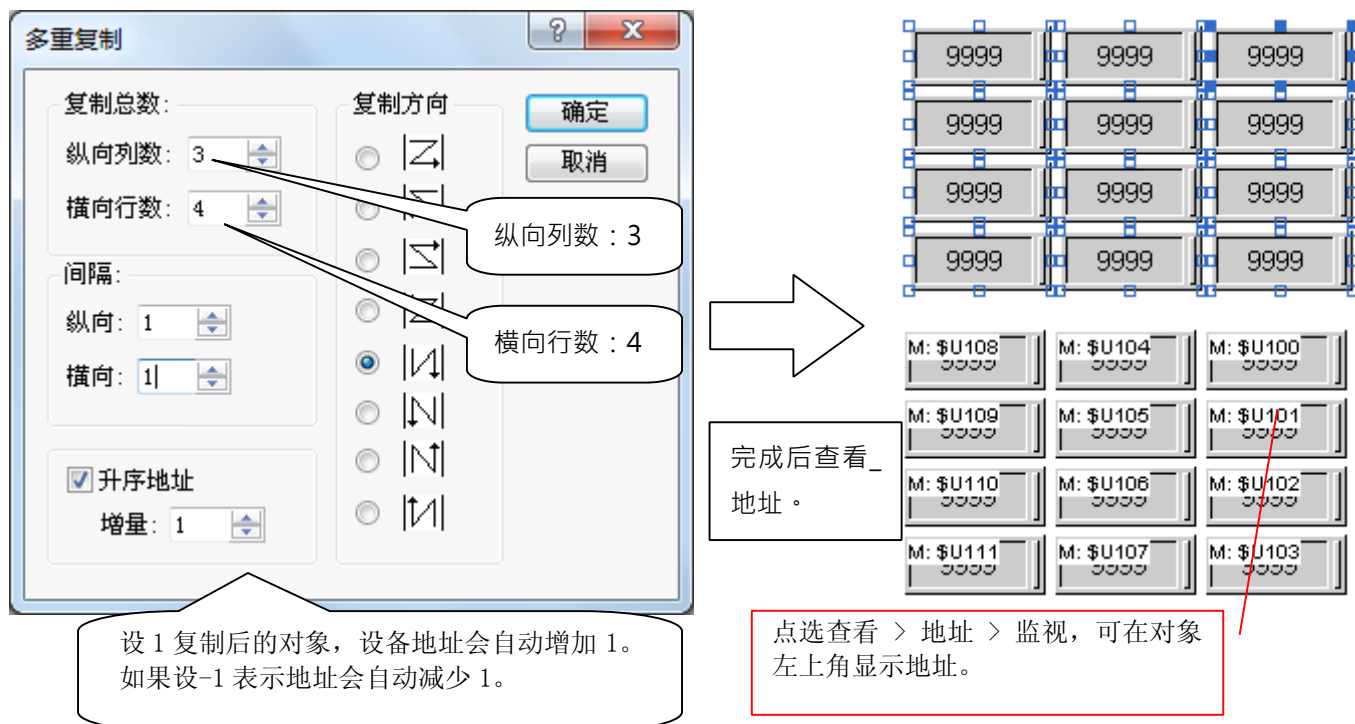
■ 键盘快捷操作工具

快捷键	功能	快捷键	功能	快捷键	功能
【Ctrl+N】	新建	【Ctrl+X】	剪切	【Ctrl+D】	多重复制
【Ctrl+O】	打开	【Ctrl+C】	复制	【Ctrl+F】	查找
【Ctrl+S】	保存	【Ctrl+V】	粘贴	【Ctrl+R】	替换
【Ctrl+Z】	撤销	【Ctrl+Click+move】	复制及粘贴	【Ctrl+A】	全选
【Ctrl+Y】	重做	【Del】	删除	【Shift+Click】	点选多物件
				【Ctrl+Click】	对齐操作中选定参照物件

4.2.3. 多重复制

可针对所选之物件如数值设定、按钮等简便的快速多重复制，同时可自动修改其对应于控制器的变量指定位置，排列方式和相邻物件间的间隔距离等。如下图所示。








利用编辑选单中及鼠标右键选单中的多重复制指令，来多重复制物件。当执行多重复制，会出现以下的对话窗口。



下表为多重复制对话窗口中，各种属性的说明。




属性		说明
复制总数	纵向列数	设定列数。
	横向行数	设定行数。
间隔	横向	设定两相邻物件横向的距离。
	纵向	设定两相邻物件纵向的距离。
递增地址		勾选是否物件的地址是否递增。
增量		设定物件的地址增量数。
复制方向		每一行是由上至下排列。同一行中的物件，是由左至右排列。
		每一行是由上至下排列。同一行中的物件，是由右至左排列。
		每一行是由下至上排列。同一行中的物件，是由左至右排列。
		每一行是由下至上排列。同一行中的物件，是由右至左排列。
		每一列是由左至右排列。同一列中的物件，是由上至下排列。
		每一列是由右至左排列。同一列中的物件，是由上至下排列。
		每一列是由左至右排列。同一列中的物件，是由下至上排列。
		每一列是由右至左排列。同一列中的物件，是由下至上排列。




4.2.4. 对齐工具

对齐工具可使所选多个物件调整物件的排列方式：对齐左边 、对齐垂直中线 、对齐右边 、对齐上边 、对齐水平中线 、对齐下边 、靠齐网格  等对齐次目录选项。对齐工具栏可用于工作区内不同物件物件的水平排列和垂直排列。按下 [编辑](#)→对齐→对齐次目录里的选项或直接点击工具栏上的对齐快捷按钮来执行。当所有要对齐的物件都已选择，就可以从编辑选单或工具栏中的对齐工具来执行。调整和进行物件对齐时，需要有一个参照物件，选好多个物件后，通常最后点选的物件，将自动作为参照物件。要改变所选的参照物件您可以使用 Ctrl + Click 点一下该物件，该物件就会成为参照物件。

图标	选项	说明
	对齐	对齐左边
		对齐垂直中线
		对齐右边
		对齐上边
		对齐水平中线
		对齐下边
		靠齐网格
	微移	向左
		向右
		向上
		向下





4.2.5. 使同尺寸工具

使用**使同尺寸**可调整指定物件的物件大小，可使所选定的多个物件调为与参照物件同宽、同高、同宽同高的同尺寸操作调整。点击编辑工具栏的使同尺寸图示或利用编辑选单中的使同尺寸指令，来调整物件尺寸与参照物件相同。按 Ctrl + Click 可改变参照物件。

图标	选项		说明
	使同尺寸	使同宽	使所选取的物件宽度与最后选择的参照物件的宽度相同。
		使同高	使所选取的物件高度与后后选择的参照物件的高度相同。
		使同宽与高	使所选取的物件宽度与高度和后后选择的参照物件的大小尺寸相同。

4.2.6. 调整显示层次

可针对重迭物件的显示层次作前后调整。

图标	选项		说明
	层次	移到最上层	将所选定的物件置于其它物件的前面。
		移上一层	将所选定的物件向前进一层次。
		移下一层	将所选定的物件向后退一层次。
		移到最下层	将所选定的物件置于其它物件的后面。
	设定顺序		设定画面上物件的顺序。详见 第 4.2.6.1 节 。

4.2.6.1. 设定物件顺序

物件顺序是指在画面中，光标在物件之间移动的顺序。通常顺序是由左至右、从上到下。在按键的机型，如 037-LSK，是由箭头键来设定数据输入物件的顺序。在触控人机中，可使用功能按钮选择在目前物件顺序前后的数据输入物件。

每个画面中当所设定的物件增加后，软件系统会自动给定顺序编号，从 1 开始，这些物件内定编号对设计者并没有太大用途，此内定编号主要是特别针对按键机型提供之设计，可以让按键操作选项依据所设定的顺序来进行规划。

物件的顺序同时也是数据显示的顺序。如果画面中的物件重迭，改变顺序将改变物件显示的顺序。在重迭物件中，顺序在后的物件会显示在上层。

■ 查看顺序

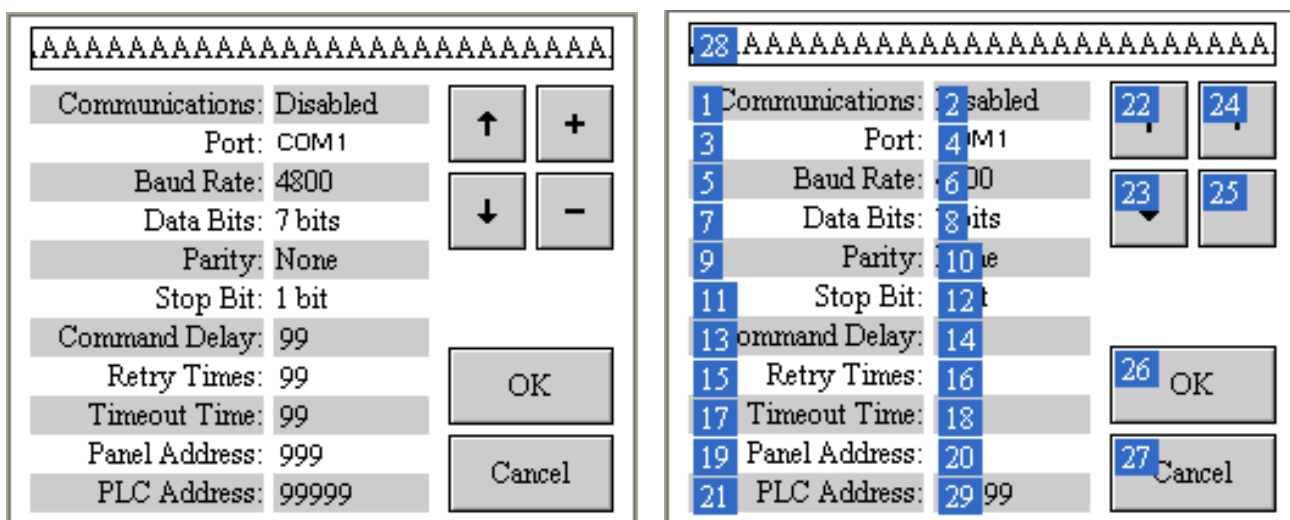
点选编辑选单中的设定顺序，查看现在画面中物件的顺序。


■ 改变顺序

依照以下步骤，改变画面中物件的顺序：

- 1) 点选编辑选单中的设定顺序。物件的左上角显示现在的顺序。
- 2) 依所需的顺序点选物件，即可设定物件的顺序。顺序从 1 开始。
- 3) 点击画面中空白处，离开设定顺序模式。

下图是物件顺序的范例。



如果在 037-LSK 执行, 按下或右箭头键, 将会依 2-4-6-8-10-12-14-16-18-20-29 的顺序移动物件。如果在触控人机中执行, 按功能钮  以相同的顺序移动。顺序 1, 3, 5... 的文字物件非数据输入物件, 因此, 无法选取亦不做排序。

4.3. 规划物件外观


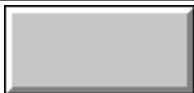


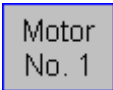

物件外观由以下四个部份组成，如下表所示：

外观组成部分	说明								
外型	<p>物件的外型可分为图形外型 (graphical shapes) 及图片外型 (picture shapes)。</p> <p>以下为图形外型的范例。</p>  <p>以下为图片外型的范例。</p>  <p>触控大师 (View_Builder) 软件提供许多外型可供选择。详细说明，请参考第 4.3.3 节 外型设定。图形外型的颜色及图样与关联物件的状态相关，因此，用户必须设定关联物件在不同状态下的颜色与图样，详细说明，请参考第 4.3.1 节 颜色设定和第 4.3.2 节 图样设定。</p> <p>欲使用图片外型，勾选物件属性对话框一般页中图片外型项目。用户可从图片数据库选择 / 导入图片，图片档案支持 BMP、JPG 及 WMF 等格式。若使用图片作为物件外型，则此外型与状态变化无关，也就是说，物件外型不会随状态而改变。因此，若欲使图片外型显示物件状态或触摸视效，可使用图片群为物件外型，详细说明，请参考第 2.2.3.2 节 图片群。</p> <p>欲了解如何设定物件外型，请参考第 4.3.4 节 设定物件外型。</p>								
内标示	<p>内标示为物件内的标示，内标示个数与物件状态个数相同。用户需设定物件每个状态的文字和图片。内标示为语言相关，用户需设定内标示文字使用的语言。注意，并非所有物件均可显示内标示，某些物件仅可显示文字或图片内标示。</p> <p>欲了解如何设定内标示，请参考第 4.3.5 节 标示设定。</p>								
VFTA（触摸视效）	<p>在操作员触摸按钮或开关时，可设定以下的触摸视效：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>触摸视效</th><th>说明</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>下沉</td><td>将内标示向右下角移动 1 到 2 像素。</td></tr> <tr> <td>换底色</td><td>以图样色填充物件外型边框内部区域。</td></tr> <tr> <td>画边框</td><td>以图样色画物件边框。</td></tr> </tbody> </table>	触摸视效	说明	下沉	将内标示向右下角移动 1 到 2 像素。	换底色	以图样色填充物件外型边框内部区域。	画边框	以图样色画物件边框。
触摸视效	说明								
下沉	将内标示向右下角移动 1 到 2 像素。								
换底色	以图样色填充物件外型边框内部区域。								
画边框	以图样色画物件边框。								
外标示	<p>外标示为附加在物件外的标示。与内标示不同的是，外标示与物件状态无关，外标示将不会随物件状态变化而变化。外标示为语言相关，用户需设定外标示文字所使用的语言。外标示无触控反应，触控外标示无法启动物件。注意，并非所有物件均有外标示。</p> <p>欲了解如何设定外标示，请参考第 4.3.8 节 外标示设定。</p>								

下表显示不同物件包含的一般外观组成部分：

物件种类	外型		内标示		触摸视效	外标示
	图形外型	图片外型	文字	图片		
位按钮、切换开关、画面按钮、字按钮、多态按钮、单选按钮	●	●	●	●	●	●
功能按钮、键盘按钮、选页器	●	●	●	●	●	
步进按钮	●		●	●	●	●
位指示灯、多态指示灯	●	●	●	●		●
讯息显示器	●		●			●
图片显示器	●			●		●
周日显示器	●		●			
仪表	●	●				
滑动模拟开关、数值输入器、数值显示器、进阶数值显示器、ASCII 字输入器、ASCII 字显示器，柱状图	●					●
时间显示器、日期显示器、扇形图、曲线图、二维分布图、警报显示器、历史记录显示器、历史趋势图、单笔记录曲线图、操作记录显示器、配方选择器、配方表、次联机表、静态文字、表格	●					
动画				●		

下表为依序设定物件一般外观组成的范例：

步骤	设定	范例 1	范例 2	说明
1	外型			在第 4.3.4 节说明。
		支持触摸视效的图片群	外型 SW_0023	
2	图片内标示		(无)	在第 4.3.5.2 节说明。
3	文字内标示	HELP	START	在第 4.3.5.1 节说明。
4	触摸视效	(无)	换底色(图样色为 )	
5	外标示	(无)		在第 4.3.8 节说明。
最后外观 (未触摸时)			 	
最后外观 (触摸时)			 	

4.3.1. 颜色设定

■ 颜色图标

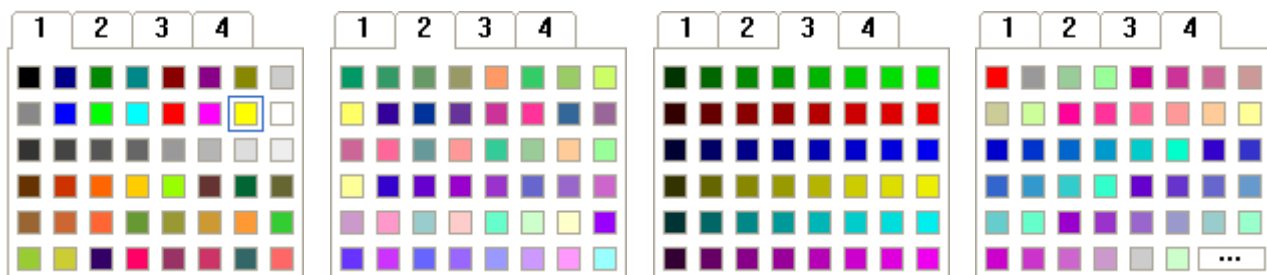
在对话框中，颜色图标是用来调整物件的颜色。图标显示现在所选择的颜色，点选后会出现色盘。你可以从色盘中选取所需的颜色。下面的颜色图标显示现在选择的颜色是黄色。



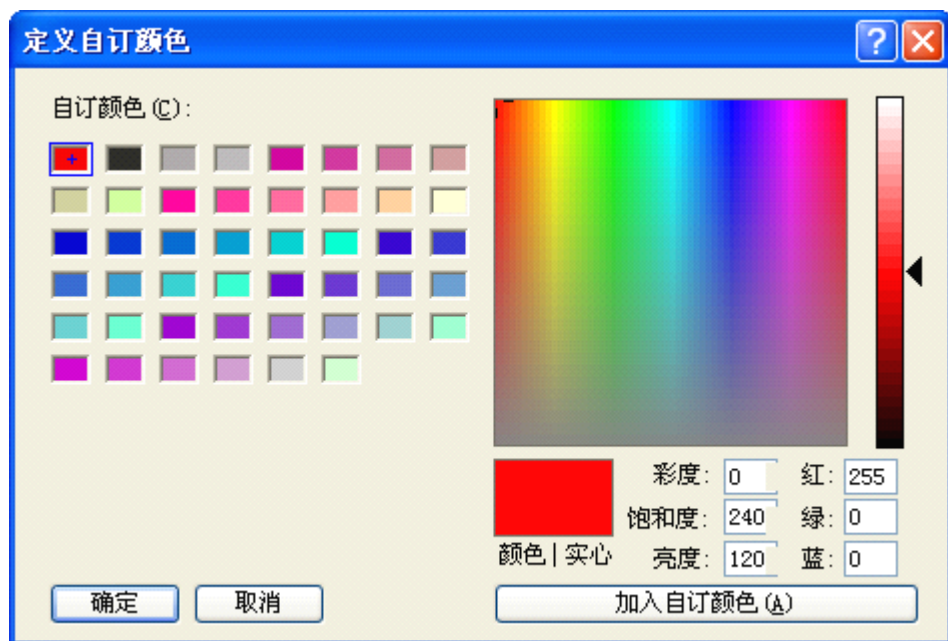
■ 颜色盘

你可以利用色盘 (1) 系统默认的颜色中，选取颜色。(2) 自定义颜色。(3) 从自定义颜色中，选取颜色。

点选颜色图标后出现色盘，下面是系统中四个页面的色盘：



在第一页中，黄色的区块外围的蓝色外框表示现在选择的颜色。点选所需的颜色区块，来选择颜色。要切换不同的页面，点选上方的数字卷标。点选颜色区块和数字卷标以外的区域，即可取消颜色设定的操作。页面 1、2 和 3 包含预设的颜色。要自定义颜色，点选 [...] 后，会出现自定义定义颜色的对话框。



4.3.2. 图样设定

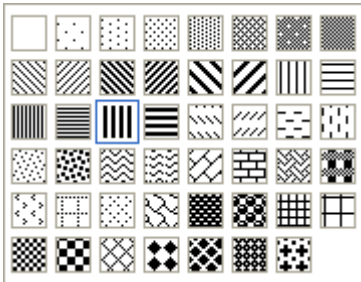
■ 图样图标

在对话框中，图样图标是用来调整物件的图样。图标显示现在所选择的图样，点选后会出现图样盘。你可以从图样盘中选取所需的图样。下面的图样图标显示现在选择的图样是粗直纹 (big dashes)。



■ 图样盘

你可以从图样盘中，选取所需的图样。点选图样图标后，即会出现如下的图样盘。



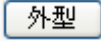

粗直纹图标外围的蓝色外框表示现在所选的图样。点选所需的颜色区块，来选择颜色。点选图样区块以外的区域，即可取消图样设定的操作。

4.3.3. 外型设定

■ 外型按钮

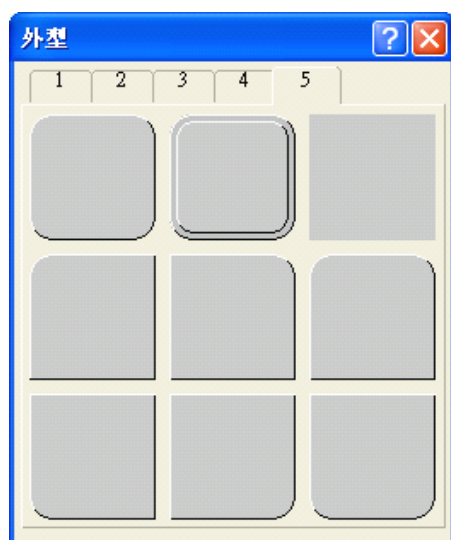
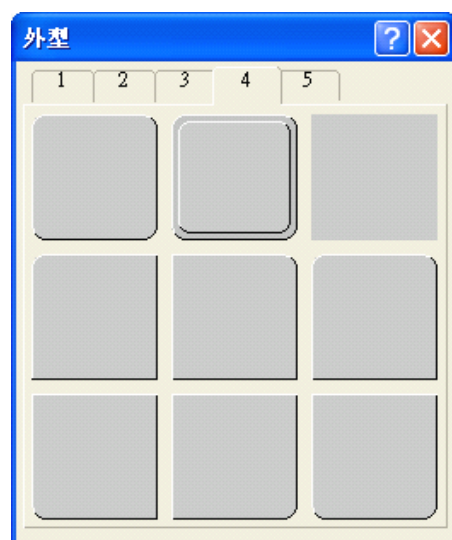
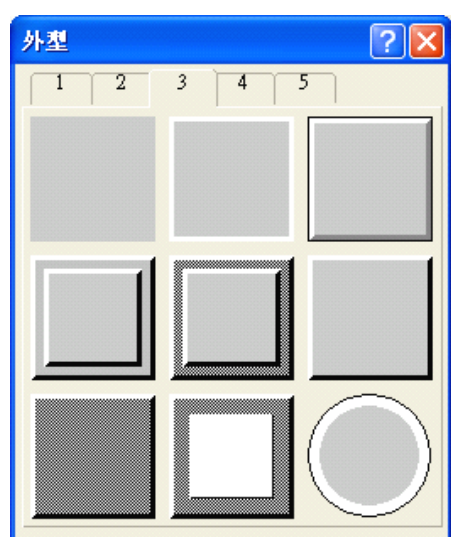
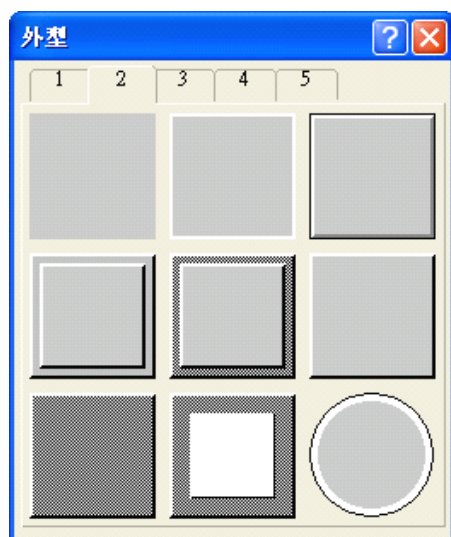
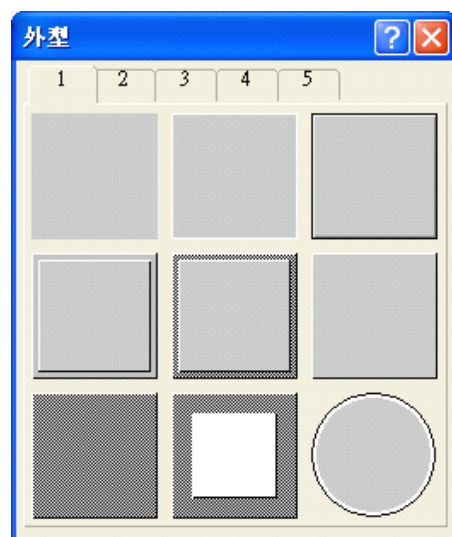
在物件的对话框中，点击外型按钮图标 ，出现外型盘，可选择所需的外型。

■ 外型盘

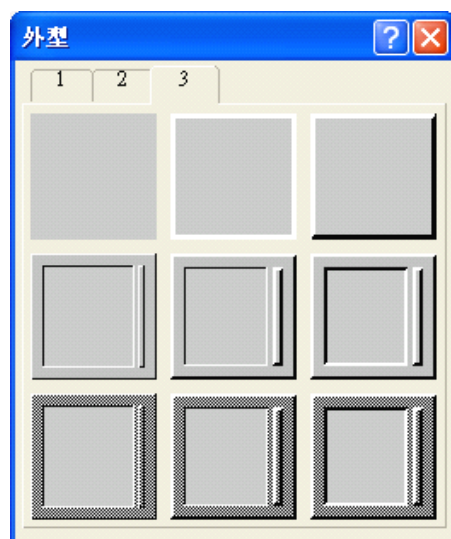
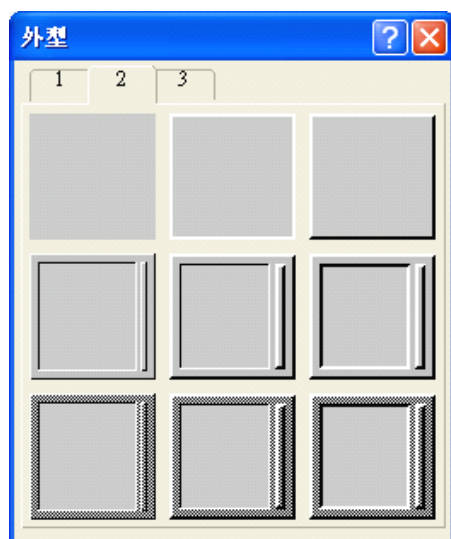
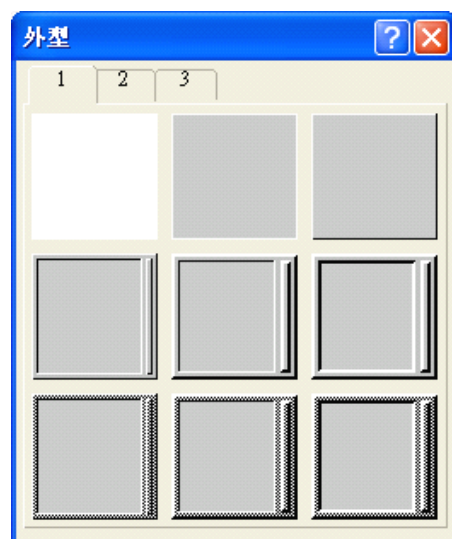
你可以从外型盘中，选取所需的外型。点选外型按钮图标  后，即会出现外型盘。外型盘中包含数页预设的外型，点选选取所需的外型。要切换不同的页面，点选上方的数字卷标。点选结束图标 ，即可取消外型设定的操作。

一共有四组外型可供选择。每一组外型有其对应的物件。外型盘的物件显示其对应的物件种类。四组外型盘如下所示：

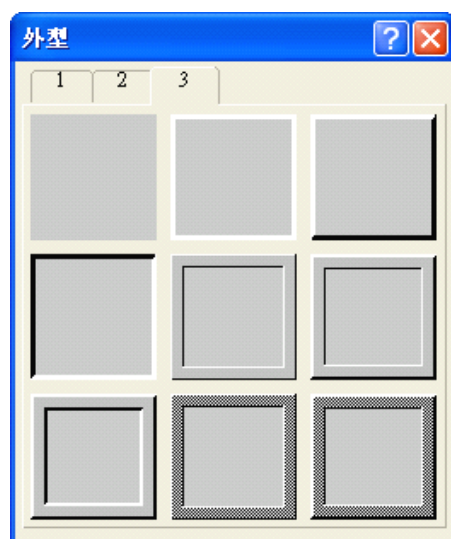
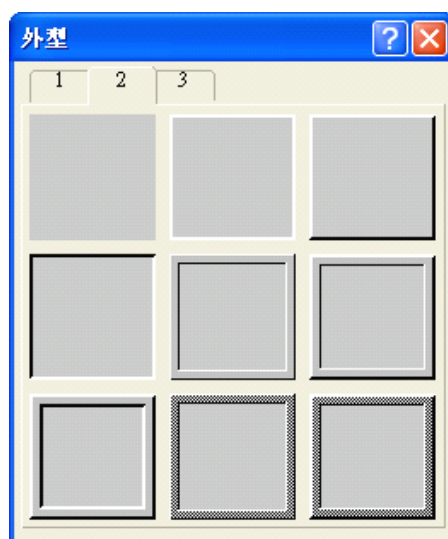
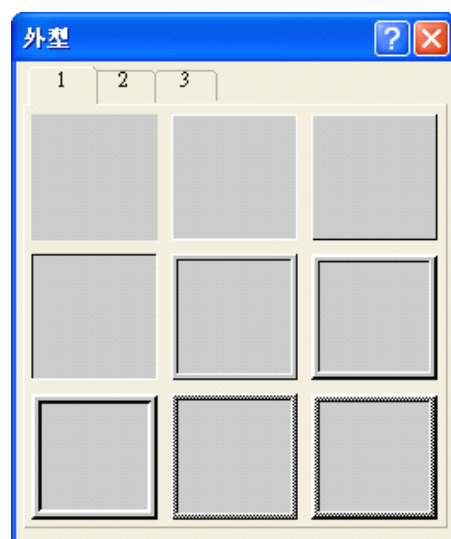
按钮及开关的外型



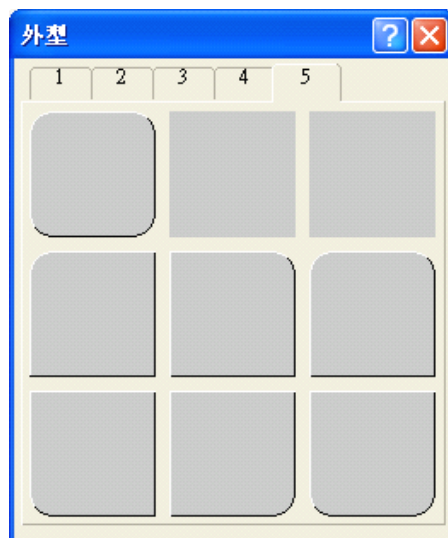
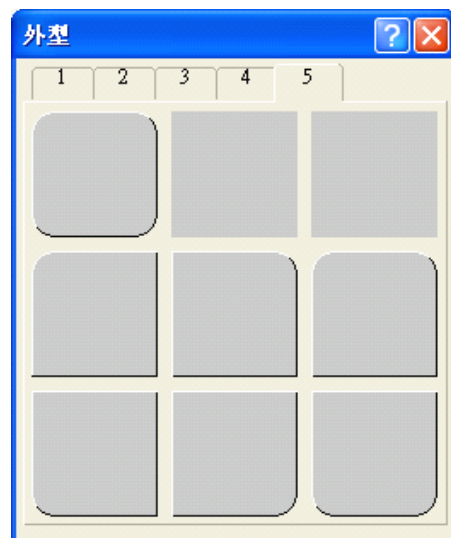
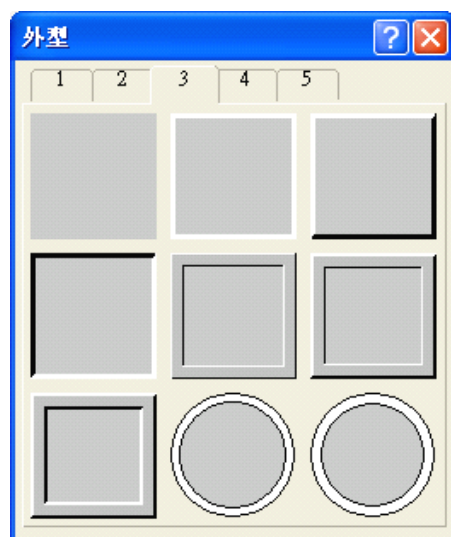
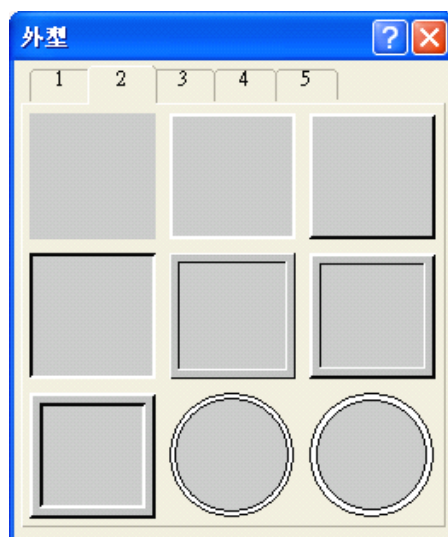
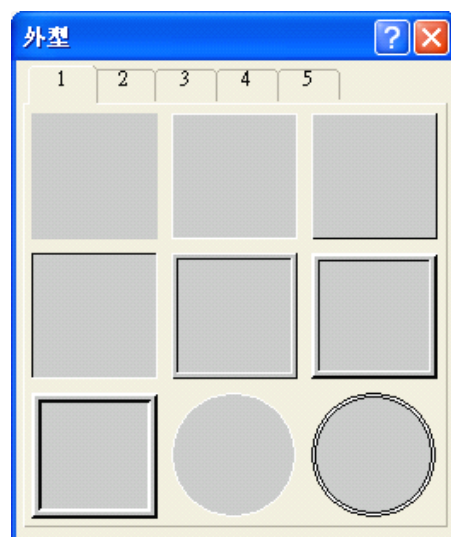
数据输入物件的外型



数据显示物件的外型



指示灯的外型



4.3.4. 设定物件外型

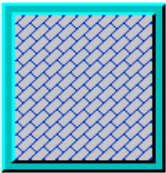

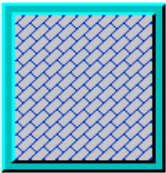

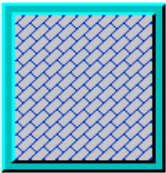

这个章节说明如何设定物件的外型。

为了让用户在执行触控操作有视觉上反馈。大多数可触控操作的外型，在触控时会产生变化。变化效果有触控后让外型看起来像是被按住的，或是外型的外观颜色产生变化的。

以下是如何设定物件外型的范例。

范例一	范例二
选择外型 SW_0031	选择图片外型
 <div> <input type="checkbox"/> 图片外型 <input type="checkbox"/> 外标示 </div> <div> <div>外型</div> <div>触摸视</div> <div>下沉 ▼</div> <div>触壁</div> </div> <div> <div>边框色: </div> <div>图样色: </div> <div>图样: </div> <div>背景色: </div> </div>	 <div> <input checked="" type="checkbox"/> 图片外型 <input type="checkbox"/> 外标示 </div> <div> <div>外型</div> <div>触摸视</div> <div>画边框 ▼</div> <div>状 <div>1</div> <div>0</div></div> <div>触壁</div> </div> <div> <div>图样色: </div> </div>

下表为设定外型时，可能需要设定的属性的说明。

属性	说明				
图片外型	勾选是否选用图片外型。当物件可使用图片外型时，此选项才会出现。				
<div>外型</div>	点击后可设定外型。当勾选图片外型时，会出现选取/导入图库内数据。反之，会出现外型盘。				
触摸视效	触摸视效的种类。				
触摸视效测试	点击此按钮可预览所选的触摸视效。				
边框色	设定外型的边框，点选颜色图标来设定颜色。				
图样	图样会填满外型内的区域。要设定图样，点选图样图标后，从图样盘中选择图样。当外型内区域可填充时，才会显示此选项。				
图样色	图样色填充图样中黑色的部份。当选择全白色的图样时，图样色是无作用的。当勾选图片外型时，图样色是触摸视效中画边框选项的颜色。 <table> <tr> <th>范例一</th><th>范例二</th></tr> <tr> <td>  <div> <div>边框色: </div> <div>图样色: </div> <div>图样: </div> <div>背景色: </div> </div> </td><td>  <div> <div>边框色: </div> <div>图样色: </div> <div>图样: </div> <div>背景色: </div> </div> </td></tr> </table> 点选图样色图标后从色盘中选取颜色，即可设定图样色。当外型内的区域需填充图样色时，此选项才会出现。	范例一	范例二	 <div> <div>边框色: </div> <div>图样色: </div> <div>图样: </div> <div>背景色: </div> </div>	 <div> <div>边框色: </div> <div>图样色: </div> <div>图样: </div> <div>背景色: </div> </div>
范例一	范例二				
 <div> <div>边框色: </div> <div>图样色: </div> <div>图样: </div> <div>背景色: </div> </div>	 <div> <div>边框色: </div> <div>图样色: </div> <div>图样: </div> <div>背景色: </div> </div>				
背景色	背景色填充图样中白色的部份。点选背景色图标后从色盘中选取颜色，即可设定背景色。当外型内的区域需填充背景色时，此选项才会出现。				

4.3.5. 标示设定

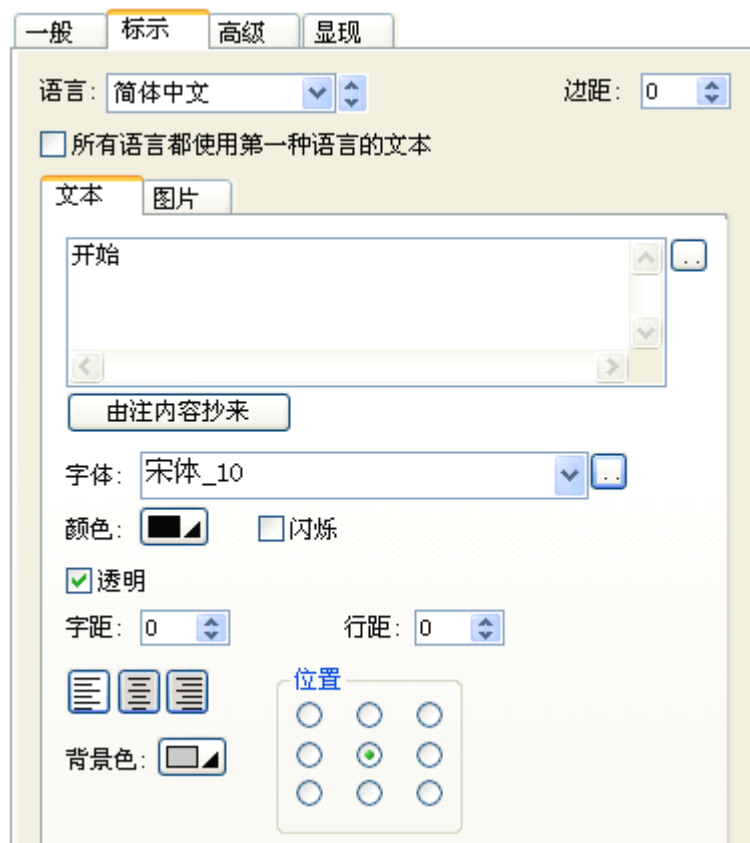
这个章节说明如何设定以下物件的内标示：位按钮、切换开关、画面按钮、功能按钮、字按钮、键盘按钮和位指示灯。

上述物件的属性如果物件只有一种状态，则会有文字次页面和图片次页面可供设定内标示的文字和图片。如果物件有两种状态，标示页面会出现以下四种次页面：

次页面	设定项
状态 0 文字	设定状态 0 的文字
状态 0 图片	设定状态 0 的图片
状态 1 文字	设定状态 1 的文字
状态 1 图片	设定状态 1 的图片

标示页面可设定物件的内标示，物件大多数只有两种状态，部份物件才有四种状态。

以下是标示页面的范例。



下表仅说明在标示页面中，通用的属性。个别物件特殊的属性将另外个别说明：


属性	说明
语言	设定文字所使用的语言。
边距	物件外型的文字或图片与边界间的距离。
所有语言都使用第一种语言的文本	勾选后无论现在使用何种语言，都将显示第一种语言的文本。
文字卷标	点选出现文字次页面。
图片卷标	点选出现图片次页面。
状态 0 文字卷标	点选出现状态 0 文字次页面。
状态 1 文字卷标	点选出现状态 1 文字次页面。
状态 0 图片卷标	点选出现状态 0 图片次页面。
状态 1 图片卷标	点选出现状态 1 图片次页面。

4.3.5.1. 文字次页面设定

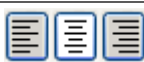

利用文字、状态 0 文字、状态 1 文字的次页面设定内标示的文字。 语言的设定可藉由标示页面中的语言选项来完成。 以下是标示页面的文字实例：



下表为文字、状态 0 文字、状态 1 文字，对话窗口中各种属性的说明。

属性	说明
由注抄来	点击此处，一般页面中”注”的文字将取代现在页面中的文字。
复制到状态 1	点击此处，现在页面中的文字将取代状态 1 中的文字。
复制到状态 0	点击此处，现在页面中的文字将取代状态 0 中的文字。
字体	可利用下拉式列表选择字体。 点击  出现字体模板的对话窗口，可选择字体。在选择字体前，可先选择字体模板。
颜色	点击颜色图标后，可从色盘中选取颜色，设定文字颜色。
闪烁	勾选文字是否闪烁。可以选文字与底色的颜色切换的闪烁效果或是使用文字显示和隐藏的闪烁效果。
透明	勾选文字的背景是否透明。
背景色	设定文字的背景色。
行距	设定相邻两行间的距离。

(接下页)

属性	说明
字距	设定相邻两字间的距离。
	设定文字对齐方式。
位置 	设定文字的位置。
背景色	设定物件外型的背景色。
复制属性到状态 1	点击此按钮，使用当前属性取代状态 1 的文字。
复制属性到状态 0	点击此按钮，使用当前属性取代状态 0 的文字。

4.3.5.2. 图片次页面设定

利用图片、状态 0 图片、状态 1 图片的次页面设定内标示的图片。

以下是图片页面的范例：



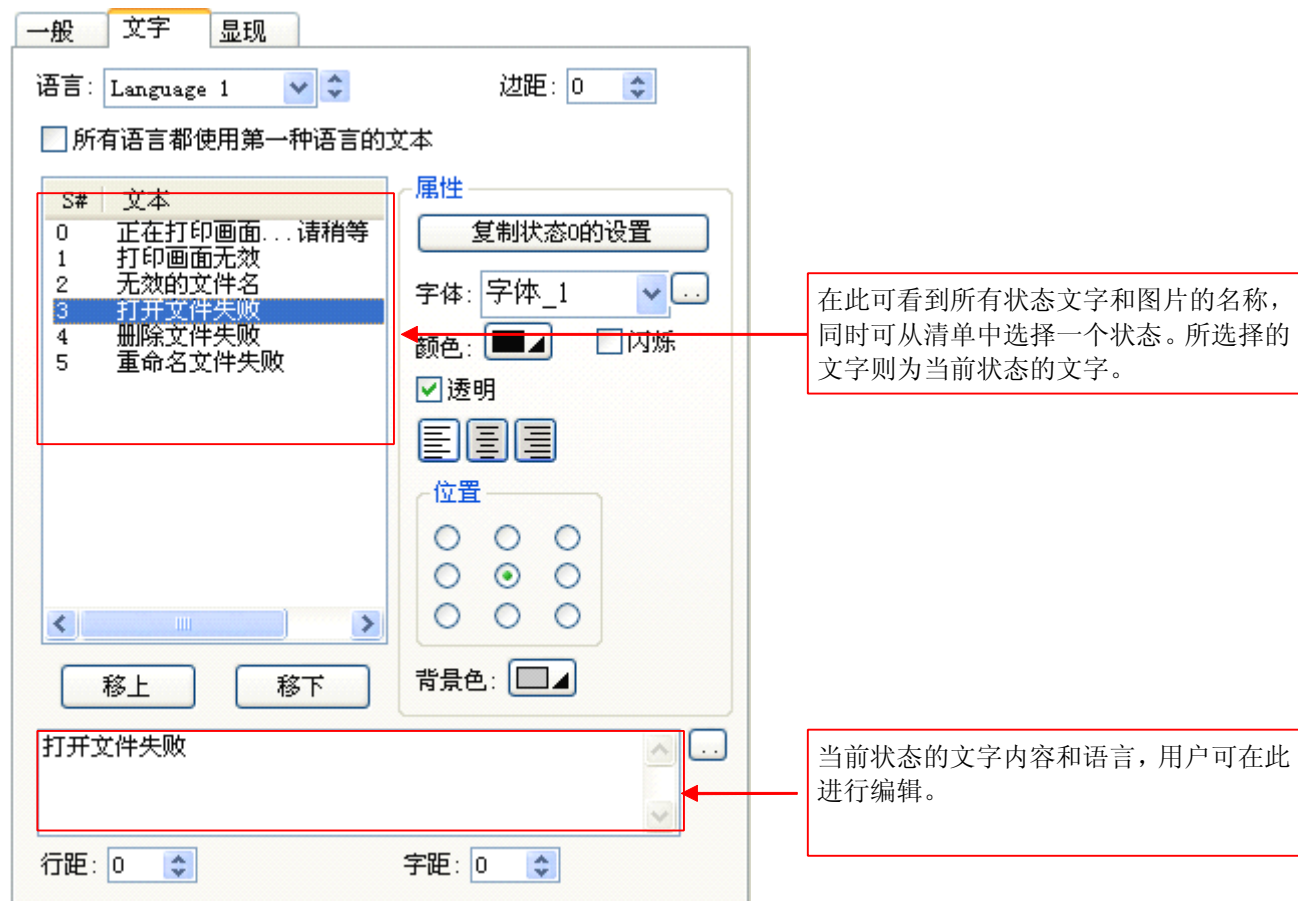
下表为图片、状态 0 图片、状态 1 图片，对话框中各种属性的说明。

属性	说明																		
名称	<p>设定图片的名称。可从下拉式列表选取数据库中的图片。</p> <p>点击可从档案夹中导入图片，导入后的图片将保存在数据库中。</p> <p>点击开启选取/导入图库内图片对话框，从图片库档案中选择图片，导入后的图片将保存在数据库中。</p>																		
复制到状态 1	点击此处，现在页面中的图片将取代状态 1 中的图片。																		
复制到状态 0	点击此处，现在页面中的图片将取代状态 0 中的图片。																		
透明	勾选是否使图片的某些部份透明，图片颜色与透明色相同的部份将会变成透明。设定图片中的透明色。图片非黑白图片才会出现这个选项。																		
透明色	设定透明色。																		
图样色	设定黑白图片中，黑色部分的颜色。图片为黑白图片才会出现这个选项。																		
背景色	设定黑白图片中，白色部分的颜色。图片为黑白图片才会出现这个选项。																		
旋转/翻转	<p>设定图片翻转/旋转的方式，有八个选项：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>方式</th><th>说明</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0°</td><td>维持原状。</td></tr> <tr> <td>90°</td><td>图片顺时针旋转 90 度。</td></tr> <tr> <td>180°</td><td>图片顺时针旋转 180 度。</td></tr> <tr> <td>270°</td><td>图片顺时针旋转 270 度。</td></tr> <tr> <td>X</td><td>图片沿 X 轴翻转。</td></tr> <tr> <td>90° & X</td><td>图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。</td></tr> <tr> <td>Y</td><td>图片沿 Y 轴翻转。</td></tr> <tr> <td>90° & Y</td><td>图片顺时针旋转 90 度后，再沿 Y 轴翻转。</td></tr> </tbody> </table>	方式	说明	0°	维持原状。	90°	图片顺时针旋转 90 度。	180°	图片顺时针旋转 180 度。	270°	图片顺时针旋转 270 度。	X	图片沿 X 轴翻转。	90° & X	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。	Y	图片沿 Y 轴翻转。	90° & Y	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 Y 轴翻转。
方式	说明																		
0°	维持原状。																		
90°	图片顺时针旋转 90 度。																		
180°	图片顺时针旋转 180 度。																		
270°	图片顺时针旋转 270 度。																		
X	图片沿 X 轴翻转。																		
90° & X	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。																		
Y	图片沿 Y 轴翻转。																		
90° & Y	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 Y 轴翻转。																		
改变色调	勾选是否改变图片的色调。																		
新色调	设定图片的新色调。																		
配合物件大小	勾选图片是否依据物件框自动重设大小。																		
位置	<p>设定图片的位置。</p> 																		
背景色	设定物件外型的背景色。																		

4.3.6. 文字设定

这个章节说明如何设定以下物件内标示的文字：多态按钮、单选按键、步进按钮、选页器、多态指示灯、讯息显示器和周日显示器。


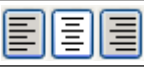
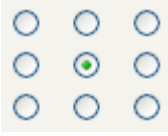
上述物件的文字页面可供修改物件的文字设定。以下是文字页面的范例：



下表为文字页面对话窗口中，各种属性的说明。

属性	说明
语言	设定文字所使用的语言。
边距	物件外型的文字或图片与边界间的距离。
所有语言都使用第一种语言的文本	勾选后无论现在使用何种语言，都将显示第一种语言的文本。
移上	点击此处将现在文字(图片)在列表中上移，同时状态编号减 1。
移下	点击此处将现在文字(图片)在列表中下移，同时状态编号加 1。

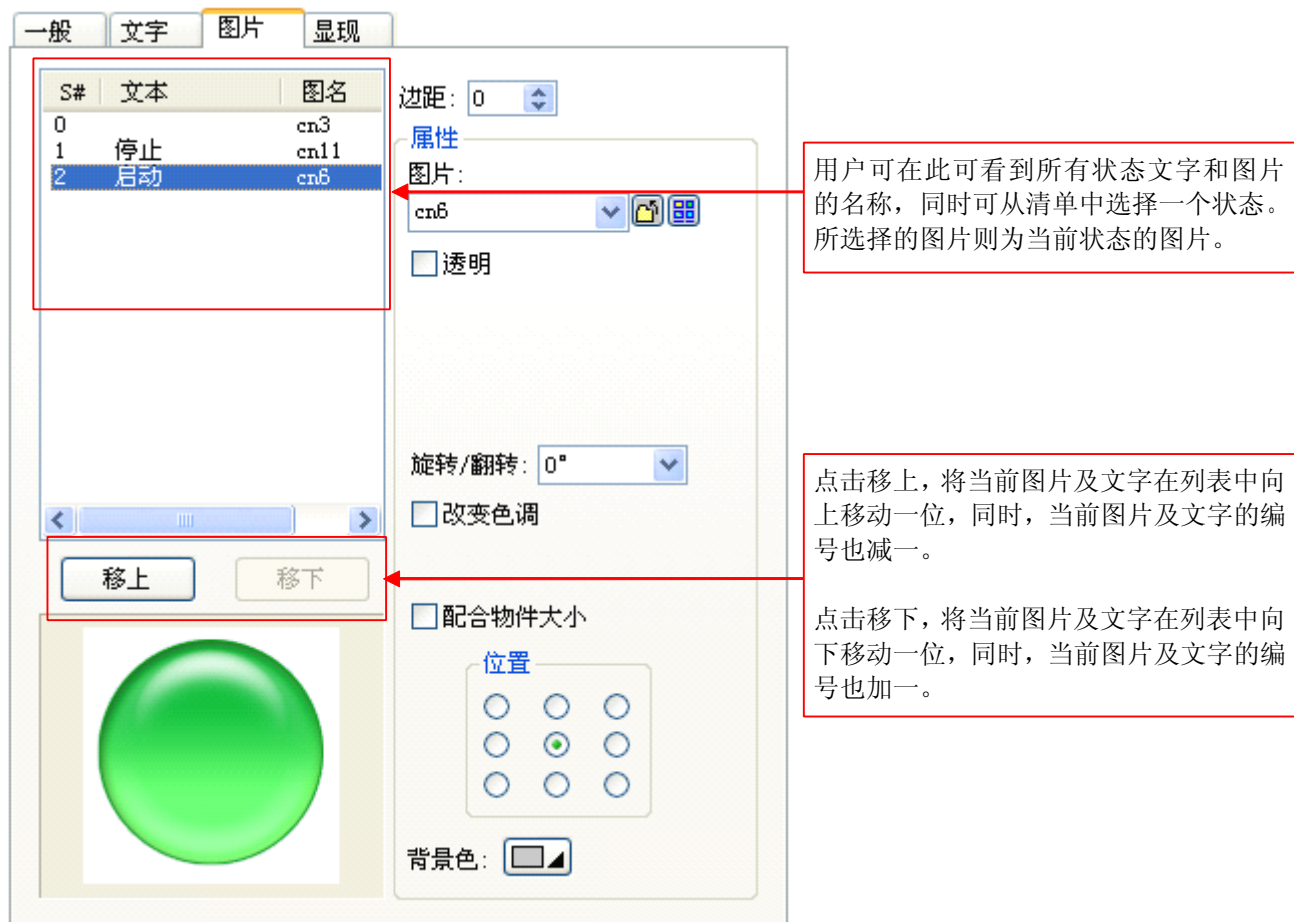
(接下页)

属性	说明
复制给全部状态	点击此处，状态 0 的文字将取代所有其他状态的文字。
复制状态 0 的设置	点击此处，状态 0 的文字将取代现在的文字。
字体	可利用下拉式列表选择字体。点击  出现字体模板对话框，可选择字体。在选择字体前，可先选择字体模板。
颜色	点击颜色图标后，可从色盘中选取颜色，设定文字颜色。
闪烁	勾选文字是否闪烁。
透明	勾选文字的背景是否透明。
背景色	设定文字的背景色。
	设定文字对齐方式。
位置 	设定文字的位置。
背景色	设定物件外型的背景色。
行距	设定相邻两行间的距离。
字距	设定相邻两字间的距离。

4.3.7. 图片设定

这个章节说明如何设定以下物件内部标示的图片：多态按钮、单选按键、步进按钮、选页器、多态指示灯、图片显示器和动画。

上述物件的图片页面可供修改物件的图片设定。以下是图片页面的范例：



下表为图片页面对话窗口中，各种属性的说明。

属性	说明
图名	<p>可从下拉式列表的数据库中选择图片。</p> <p>点击 可从档案夹中导入图片，导入后的图片将保存在数据库中。</p> <p>点击 开启选取/导入图库内图片对话框，从图片库档案中选择图片，导入后的图片将保存在数据库中。</p>

(接下页)

属性	说明																		
透明	勾选是否使图片的某些部份透明，图片颜色与透明色相同的部份将会变成透明。设定图片中的透明色。图片非黑白图片才会出现这个选项。																		
透明色	设定透明色。																		
图样色	设定黑白图片中，黑色部分的颜色。图片为黑白图片才会出现这个选项。																		
背景色	设定黑白图片中，白色部分的颜色。图片为黑白图片才会出现这个选项。																		
旋转/翻转	<p>设定图片翻转/旋转的方式，有八个选项：</p> <table> <tr> <th>方式</th><th>说明</th></tr> <tr> <td>0°</td><td>维持原状。</td></tr> <tr> <td>90°</td><td>图片顺时针旋转 90 度。</td></tr> <tr> <td>180°</td><td>图片顺时针旋转 180 度。</td></tr> <tr> <td>270°</td><td>图片顺时针旋转 270 度。</td></tr> <tr> <td>X</td><td>图片沿 X 轴翻转。</td></tr> <tr> <td>90° & X</td><td>图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。</td></tr> <tr> <td>Y</td><td>图片沿 Y 轴翻转。</td></tr> <tr> <td>90° & Y</td><td>图片顺时针旋转 90 度后，再沿 Y 轴翻转。</td></tr> </table>	方式	说明	0°	维持原状。	90°	图片顺时针旋转 90 度。	180°	图片顺时针旋转 180 度。	270°	图片顺时针旋转 270 度。	X	图片沿 X 轴翻转。	90° & X	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。	Y	图片沿 Y 轴翻转。	90° & Y	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 Y 轴翻转。
方式	说明																		
0°	维持原状。																		
90°	图片顺时针旋转 90 度。																		
180°	图片顺时针旋转 180 度。																		
270°	图片顺时针旋转 270 度。																		
X	图片沿 X 轴翻转。																		
90° & X	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 X 轴翻转。																		
Y	图片沿 Y 轴翻转。																		
90° & Y	图片顺时针旋转 90 度后，再沿 Y 轴翻转。																		
改变色调	勾选是否改变图片的色调。																		
新色调	设定图片的颜色。																		
配合物件大小	勾选图片是否依据物件自动重设大小。																		
位置	<p>设定图片的位置。</p> 																		
背景色	设定物件外型的背景色。																		

4.3.8. 外标示设定

这个章节说明如何设定以下物件的外标示：位按钮、切换开关、画面按钮、滑动模拟开关、字按钮、多态按钮、单选按钮、步进按钮、数值输入器、数值显示器、进阶数值显示器、ASCII 字输入器、ASCII 字显示器、位指示灯、多态指示灯、讯息显示器、图片显示器和柱状图。

可以从外标示页面设定物件的外标示。以下是外标示页面的范例：

下表为外标示页面对话窗口中，各项属性的说明。

属性	说明										
标示样式	<p>设定外标示的标示样式。共有以下四种标示样式：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>标示样式</th><th>范例</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>透明</td><td>箱体 #1 温度 </td></tr> <tr> <td>平</td><td>箱体 #1 温度 </td></tr> <tr> <td>描边</td><td>箱体 #1 温度 </td></tr> <tr> <td>凸</td><td>箱体 #1 温度 </td></tr> </tbody> </table>	标示样式	范例	透明	箱体 #1 温度	平	箱体 #1 温度	描边	箱体 #1 温度	凸	箱体 #1 温度
标示样式	范例										
透明	箱体 #1 温度										
平	箱体 #1 温度										
描边	箱体 #1 温度										
凸	箱体 #1 温度										

(接下页)

属性		说明										
位置		设定外标示相对于物件的位置。共有以下四种位置：										
		<table><tr><th>位置</th><th>范例</th></tr><tr><td>上</td><td><div>箱体 #1 温度</div><div>999.9</div></td></tr><tr><td>左</td><td><div>箱体 #1 温度</div><div>999.9</div></td></tr><tr><td>右</td><td><div>999.9</div><div>箱体 #1 温度</div></td></tr><tr><td>下</td><td><div>999.9</div><div>箱体 #1 温度</div></td></tr></table>	位置	范例	上	<div>箱体 #1 温度</div> <div>999.9</div>	左	<div>箱体 #1 温度</div> <div>999.9</div>	右	<div>999.9</div> <div>箱体 #1 温度</div>	下	<div>999.9</div> <div>箱体 #1 温度</div>
		位置	范例									
		上	<div>箱体 #1 温度</div> <div>999.9</div>									
		左	<div>箱体 #1 温度</div> <div>999.9</div>									
		右	<div>999.9</div> <div>箱体 #1 温度</div>									
下	<div>999.9</div> <div>箱体 #1 温度</div>											
颜色	边框	点击颜色图标后，可从色盘中选取颜色，设定边框颜色。										
	底板	点击颜色图标后，可从色盘中选取颜色，设定底板颜色。										
	文字	点击颜色图标后，可从色盘中选取颜色，设定文字颜色。										
语言		设定文字使用的语言。										
字体	<下拉式清单>	设定文字的字体。										
		点击  出现字体模板对话框，可选择字体。在选择字体前，可先选择字体模板。										
文字	<编辑区>	编辑文字。										
		点击  出现文字来源对话框，可选择字符串。在选择字符串前，可先选择文字库。										
		设定文字对齐方式。										
间距	边缘	设定文字与外标示边缘的距离。										
	行	设定相邻两行间的距离。										
	字	设定相邻两字的距离。										

4.4. 物件设定

4.4.1. 物件状态

当一物件有多个状态，物件的外观个数将与状态个数相同，用户须设定每个状态的外型及内标示。通常，物件的状态是由监视变量的数值所决定。若物件的监视变量种类为位(Bit)，则有状态 0(off) 及状态 1(on)；若物件的监视变量为字(word)或双字(double-word)，最多可有 256 个状态。

4.4.1.1. 状态种类

用户须指定物件的状态类别，然后，才能决定物件的状态。下表说明四种状态类别的决定方式。

状态类别	监视变量类别	状态决定方式
位	位变数	状态为变量的数值。 范例： <ol style="list-style-type: none"> 1) 当\$U1.3 为 0，则\$U1.3 的状态为 0(off)。 2) 当 WX3.f 为 1，则 WX3.f 的状态为 1(on)。
数值	字变量、双字变量	状态为变量的数值，有效状态从 0 到 255。 范例： <ol style="list-style-type: none"> 1) 当\$U200 为 123，则\$U200 的状态为 123。 2) 当 WX20 为 0，则 WX20 状态为 0。 3) 当\$N300 为 999，则\$N300 状态为无效设定。
最低位	字变量、双字变量	状态为最低位变量数值为 1(on)的个数。若变量类别为字变量，有效状态从 0 到 16，16 表示所有位均为 0；若变量类别为双字变量，有效状态从 0 到 32，32 表示所有位均为 0。 范例： <ol style="list-style-type: none"> 1) 当\$U200 为 246H，则\$U200 为 1。 2) 当 WX2 为 80000H，则 WX 状态为 19。 3) 当\$N300 为 0，则\$N300 状态为 16。
自定义状态值	字变量、双字变量	当物件状态类别设定自定义状态值，用户需为每一个有效状态设定一个独有的数字，此数字即为状态值。状态值用来决定物件的状态。当变量数值与状态值相同，则此状态值所对应的状态即为物件状态。若变量数值与状态值不相同，则物件状态为无效设定。 范例： 物件监视\$U100，其状态类别为自定义状态值。有三种有效状态，分别指定 300、200 及 100 为状态 0、1、2，当\$U100 为 100，则物件状态为 2；当\$U100 为 300，则物件状态为 0。

4.4.1.2. 设定物件自定义状态值

在物件属性对话框一般页中，选择自定义状态值，再点击

定义状态值...

按钮，将出现自定义状态值对话框，如下图所示。



在自定义状态值对话框中，用户可以为每个状态设定一正整数数值。欲编辑此数值，可直接点击该状态的数值字段。

用户可使用往上移或往下移按钮调整状态值的位置。欲将状态值往上移或往下移按钮，用户须先选取状态；欲选取状态，可点击该状态的标题栏位置；欲同时选择多个状态，按住 Ctrl 并同时用鼠标左键点选状态的标题栏。

4.4.2. 物件的功能选项

下表为物件的功能选项，可使物件显示更多资讯，使用上更有效率、更安全。

功能选项	定义
触控有效与触控无效	<p>触控操作是否有效可由指定的位或当前用户等级所控制。用户可选择当触控无效时，在按钮上显示触控无效标示。</p> <p>如果由位控制触控操作是否有效，用户需设定控制位地址及触控有效的状态值。</p> <p>如果由当前用户等级控制触控操作是否有效，用户需设定可使触控有效的最低用户等级。</p> <p>在位按钮属性对话框的进阶页中，选择和设定此项属性。</p>
最少按压时间	<p>按钮需持续按压超过最小按压时间，才会执行触控操作。</p> <p>在位按钮属性对话框的进阶页中，选择和设定此项属性。</p>
操作员确认	<p>当按压按钮，会出现确认对话框。当操作员选择“Yes”确认操作后，按钮将信号写入指定的 PLC 位地址；如果操作员选择“No”或在最大等待时间内未响应，则取消操作。</p> <p>以下的操作可设定此属性： 设 1、设 0、设 1 脉波、设 0 脉波和反相。</p> <p>在位按钮属性对话框的进阶页中，选择和设定此项属性。</p>
触控操作通知	<p>在触控操作执行后，通知指定的位。用户需设定通知位地址和通知的状态值。</p> <p>在位按钮属性对话框的进阶页中，选择和设定此项属性。</p>
操作记录	<p>将触控操作执行时的时间、日期、写入 PLC 的数值和文字记录在人机应用的操作记录器中。</p> <p>在位按钮属性对话框的进阶页中，选择和设定此项属性。</p>
显现与隐藏物件	<p>物件的显现与否，可由指定的位或当前用户等级所控制，也就是说，物件可以用这两种方式，动态设定物件的显现或隐藏。</p> <p>如果由位控制物件显现与否，用户需设定位地址与物件显示状态值。</p> <p>如果由当前用户等级控制物件显现与否，用户需设定可使物件显现的最低用户等级。</p> <p>注 1：当物件隐藏，触控操作将自动无效。 注 2：透过设定，亦可使物件隐藏，但触控操作仍有效。 在物件属性对话框的显现页中，选择和设定此项属性。</p>

4.4.3. 地址设定


本章节说明地址设定的方式。

4.4.3.1. 数据存取用语

下表说明变量、地址和卷标。

用语	定义
内部记忆区	在人机中，可由人机应用存取的记忆空间。例如，一般用户记忆区\$U、电池保护记忆区\$N、系统记忆区\$S、配方记忆区\$R，均为内部记忆区。
内部变数	内部变量为一地址或卷标，指示内部记忆区中，变量的地址。
内部位变数	内部位变量为内部记忆区中，变量种类为位(Bit)的内部变数。 为方便阅读，在不会产生混淆的情形下，一般使用“内部变量”代表“内部位变量”。
内部字变数	内部位变量为内部记忆区中，变量种类为字(Word)的内部变数。 此变量亦可为双字、位块(位数组)、字区块(字数组)和双字区块(双字数组)。 为方便阅读，在不会产生混淆的情形下，一般使用“内部变量”代表“内部字变量”。
外部记忆区	外部记忆区为控制器中的记忆区空间或可寻址装置，人机应用可透过通讯联机存取。
外部变数	外部变量为一地址或卷标，指示外部记忆区中，变量的地址。
外部位变数	外部位变量为外部记忆区中，变量种类为位(Bit)的内部变数。 为方便阅读，在不会产生混淆的情形下，一般使用“外部变量”代表“外部位变量”。
外部字变数	外部位变量为外部记忆区中，变量种类为字(Word)的内部变数。 此变量亦可为双字，位块(位数组)、字区块(字数组)和双字区块(双字数组)。如果存取单位为双字，用户仅可使用4位倍数的双字或记忆区空间。 为方便阅读，在不会产生混淆的情形下，一般使用“外部变量”代表“外部字变量”。
变数	内部变量或外部变量。
位变数	内部位变量或外部位变量。
字变数	内部字变量或外部字变量。
双字变数	双字的内部变量或外部变量。
位数组变量	位数组的内部变量或外部变量。
字数组变量	字数组的内部变量或外部变量。
双字数组变量	双字数组的内部变量或外部变量。
标签	代表内部记忆区或外部记忆区一个地址的名称。同时，用户需设定卷标的数据类别与扫描速率等属性。

4.4.3.2. 地址输入键盘

用户可利用地址输入键盘输入地址，点击图标后，出现地址输入键盘，如下所示：

属性	说明												
连接	点击向下箭头，从下拉式清单选择连接。												
PLC 地址	点击向下箭头，选择数值从 0 到 255 或间接地址[\$I0]到[\$I15]为 PLC 地址。 如果使用间接地址，PLC 地址可动态改变。												
位置种类	点击向下箭头，从下拉式列表选择位置种类。												
地址	设定地址。												
输入键盘	<table><tr><th>按钮</th><th>说明</th></tr><tr><td></td><td>清除地址字段中的文字内容。</td></tr><tr><td></td><td>删除所选文字，或删除地址栏中光标左方的文字。</td></tr><tr><td></td><td>取消地址输入并结束对话框。</td></tr><tr><td></td><td>确认并输入有效地址。</td></tr><tr><td>其他</td><td>点击按钮输入地址。当地址字段中有输入驻点时，才可输入。</td></tr></table>	按钮	说明		清除地址字段中的文字内容。		删除所选文字，或删除地址栏中光标左方的文字。		取消地址输入并结束对话框。		确认并输入有效地址。	其他	点击按钮输入地址。当地址字段中有输入驻点时，才可输入。
按钮	说明												
	清除地址字段中的文字内容。												
	删除所选文字，或删除地址栏中光标左方的文字。												
	取消地址输入并结束对话框。												
	确认并输入有效地址。												
其他	点击按钮输入地址。当地址字段中有输入驻点时，才可输入。												
	点击说明按钮，在出现弹出窗口中，可检视设定字或位装置和联机地址的设定。												

地址输入键盘

连接: MC-200

2 : D 1

C A 1 2 3 清除

D B 4 5 6 后退

E . 7 8 9 离开

F / . 0 输入

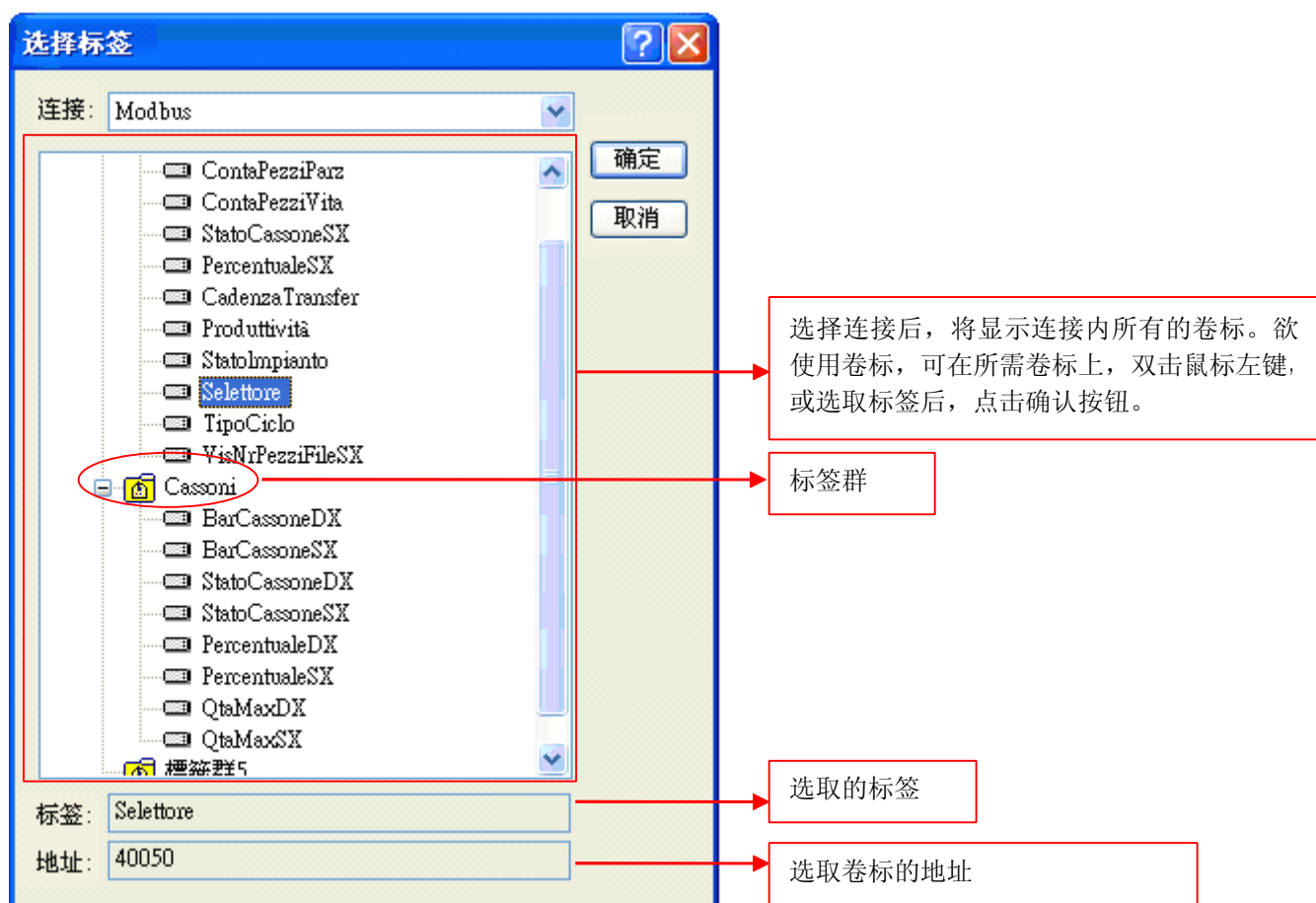
字元件/位置 (MC Series (RTU))

字元件/位置	地址范围	大小	说明
Dn	n: 0~7999	Word	
SDn	n: 0~511	Word	
Zn	n: 0~15	Word	
Tn	n: 0~511	Word	
Cn	n: 0~199	Word	
Cn	n: 200~306	32 bits	Double-w
DWn	n: 0~7998; n=2q	32 bits	Double-w
Rn	n: 0~32767	Word	
DRn	n: 0~32766	Word	

关闭

4.4.3.3. 选取标签

点击  图标，从选取卷标对话框中，选择所需标签。

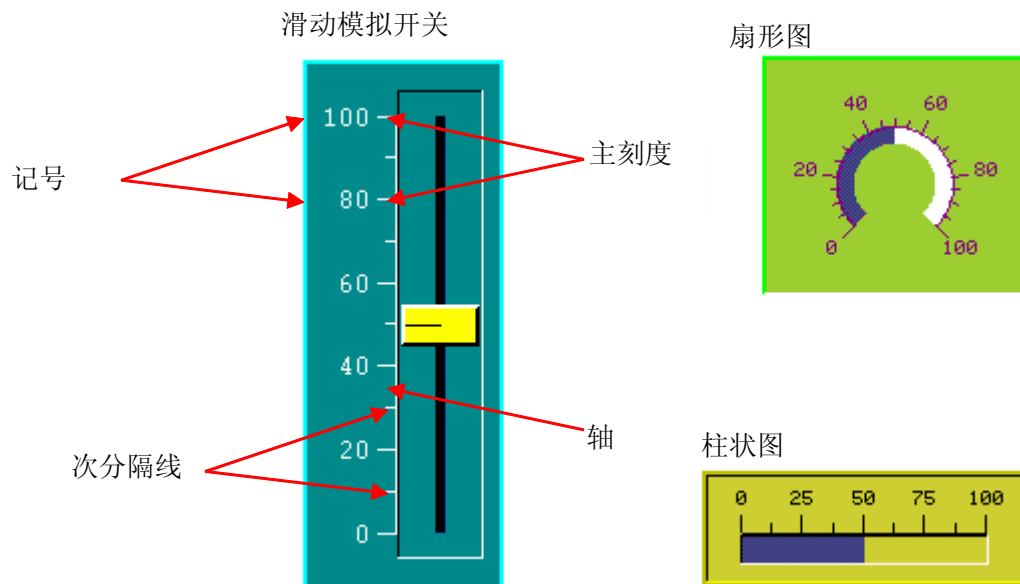


注：选取卷标对话框中所列的卷标及卷标群，均需要先在卷标窗口中建立。欲建立标签，请参考 [第 2.3 节 使用标签](#)。

4.4.4. 刻度设定

这个章节说明如何设定以下物件的刻度：滑动模拟开关、柱状图、扇形图和仪表。

下面是刻度使用在不同物件的范例。



物件属性对话框中的刻度页面，可设定刻度。下面是刻度页面的范例。

一般 刻度 前进标记 后退标记 进阶 显现

☒ 显示

位置

☒ 上 ☐ 下

颜色:

主刻度数: 5

次分隔数: 2

☒ 轴

☒ 刻度记号

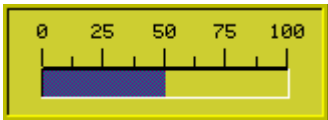
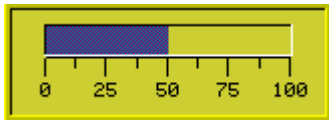
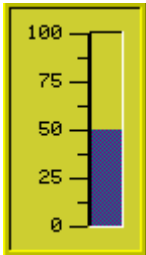
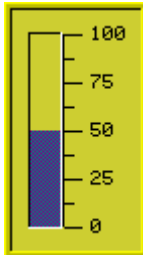
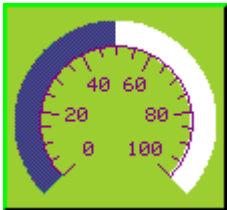
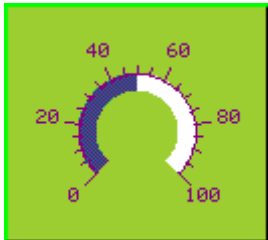
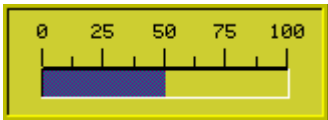
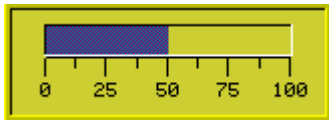
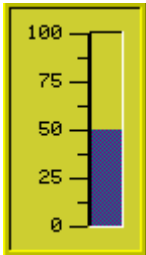
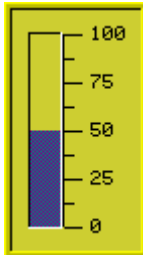
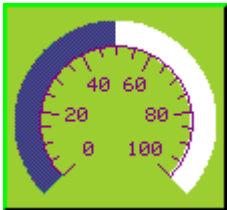
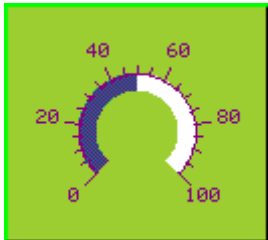
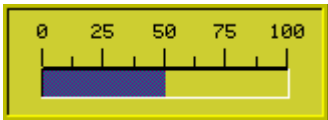
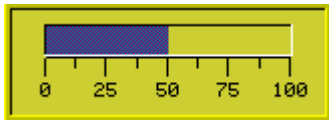
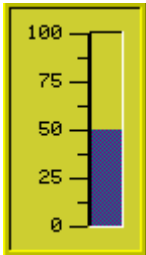
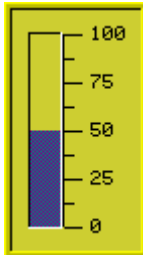
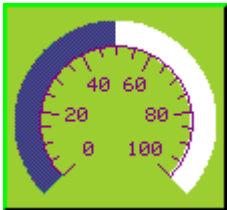
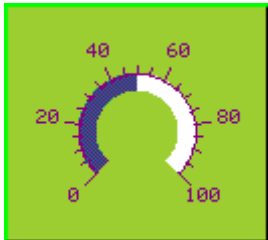
字体: ☒ 6x8 ☐ 8x12

最小值: 0 最大值: 100

总位数: 3

小数位数: 0

下表为刻度页面对话窗口中，各种属性的说明。

属性		说明																
显示		勾选是否显示刻度。																
位置		设定物件刻度的位置。位置是监视变量相对于物件的位置。共有以下六种位置：																
		<table><tr><th>位置</th><th>范例</th><th>位置</th><th>范例</th></tr><tr><td>上</td><td></td><td>下</td><td></td></tr><tr><td>左</td><td></td><td>右</td><td></td></tr><tr><td>内</td><td></td><td>外</td><td></td></tr></table>	位置	范例	位置	范例	上		下		左		右		内		外	
		位置	范例	位置	范例													
		上		下														
		左		右														
		内		外														
颜色		点击颜色图标后，可从色盘中选取颜色，设定刻度颜色。																
主刻度数		设定主刻度数，最小值是 2。																
次分隔数		设定两个连续主刻度数中间的次分隔数。最小值为 1。																
轴		勾选刻度是否显示轴。																
刻度记号	刻度记号	勾选刻度是否显示记号。																
	字体	刻度记号的字体。																
	动态范围	勾选刻度记号的最小及最大值是否在执行时是否被动态范围参数区块控制。																
	最小值	设定刻度记号的最小值。最小值为 32 位的整数。																
	最大值	设定刻度记号的最大值。最小值为 32 位的整数。																
	总位数	设定刻度记号的总位数。																
	小数位数	设定刻度记号小数字数。例如，当最大值是 5000，总位数是 4，小数字数是 2，记号的最大值就是 50.00。																

4.4.5. 高级设定



这个章节说明以下物件的高级设定：位按钮、切换开关、画面按钮、功能按钮、滑动模拟开关、字按钮、多态按钮、单选按钮、步进按钮、进阶数值显示器、ASCII 字输入器和配方选择器。

可以从高级设定页面调整物件的高级设定。


下面是不同物件高级设定的范例。

针对数值显示/输入物件	针对按钮物件
<div> <div>一般 范围 高级 显现 输出宏</div> <div> <div>触控有效</div> <div> <input type="checkbox"/> 受位控制 <input checked="" type="checkbox"/> 显示触控无效标示 </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 受用户等级控制 最低有效用户等级: 5 </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 超时取消 超时时间: 20 秒 </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 通知 信号: <input checked="" type="radio"/> 位阶 <input type="radio"/> 脉冲 通知位: \$U9.0 状态: <input type="radio"/> 1 <input checked="" type="radio"/> 0 </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 操作员确认 等待时间: 5 秒 </div> <div> <input type="checkbox"/> 操作记录 </div> </div> </div>	<div> <div>一般 标示 高级 显现</div> <div> <div>触控有效</div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 受位控制 <input checked="" type="checkbox"/> 显示触控无效标示 </div> <div> 控制位: M1 有效状态: <input checked="" type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 0 </div> <div> <input type="checkbox"/> 受用户等级控制 </div> </div> <div> 最少按压时间: 3 秒 </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 操作员确认 等待时间: 10 秒 </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 通知 信号: <input checked="" type="radio"/> 位阶 <input type="radio"/> 脉冲 通知位: M0 状态: <input checked="" type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 0 </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> 操作记录 信息: 开启3号泵 </div> </div>

下表为高级设定页面对话窗口中，各种属性的说明。

属性		说明
触控有效	受位控制	勾选触控操作数值输入是否受位控制。
	控制位	设定触控是否有效的控制位。点击  输入地址。点击  选取标签。
	有效状态	设定触控操作状态 (1 或 0)
	受用户等级控制	勾选触控操作数值输入是否受用户等级控制。
	最低有效用户等级	设定最低有效用户等级。
	显示触控无效标示	勾选当触控操作无效时是否显示不可操作的图样在该按钮上面。




(接下页)

属性		说明	
超时取消	超时取消	勾选是否当停止输入超过特定时间时，取消数据输入。	
	超时时间	设定系统等待数据输入的最长时间。如果超过设定的时间，数字键将无法再输入且输入的数据将会被取消。	
通知	通知	勾选完成数值输入后，是否通知特定位。	
	信号	两种信号可供选择：	
		信号	说明
		位阶	设定特定位特定的状态。
		脉冲	传送特定位正脉冲。
	通知位	设定通知位。	
	状态	设定通知位状态 (1 或 0)	
操作员确认	操作员确认	勾选操作员是否须自己确认所输入的数字。当输入数值时，会出现确认窗口。如果操作员点选是，则数值就会输入指定的变量；如果操作员点选否或操作员在设定的时间 (等待时间) 内没有响应，将会取消数值输入。	
	等待时间	设定等待操作员确认最长的时间。	
操作纪录	操作纪录	勾选以下三个项目是否要储存在操作纪录中。 (1) 开始操作的时间。 (2) 输入的值。 (3) 默认的操作信息。	
	信息	输入第一种语言的操作信息。	
		点击此处，出现操作纪录信息，可用所有的语言编辑操作信息。	
最少按压时间		当物件是按钮或开关时，会出现此选项。按钮的操作必须要持续按压按钮超过一段指定的时间 (最少按压时间) 后，操作才算有效。	

4.4.6. 显现设定

在物件的属性设定中，显现设定页面是让用户设定物件的显现和隐藏。同时，物件的位置和大小也可在显现设定页面中调整。

下面是显现设定的范例：

勾选受位控制	勾选受用户等级控制
<div> <div>显现</div> <div> <input type="checkbox"/> 不显现 <input checked="" type="checkbox"/> 受位控制 控制位: <input type="text" value="M10"/>   显示状态: <input checked="" type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 0 <input type="checkbox"/> 受用户等级控制 </div> <div> 外缘 左边: <input type="text" value="160"/> 宽度: <input type="text" value="31"/> 上边: <input type="text" value="158"/> 高度: <input type="text" value="34"/>  </div> </div>	<div> <div>显现</div> <div> <input type="checkbox"/> 不显现 <input type="checkbox"/> 受位控制 <input checked="" type="checkbox"/> 受用户等级控制 最低显现用户等级: <input type="text" value="5"/>  </div> <div> 外缘 左边: <input type="text" value="160"/> 宽度: <input type="text" value="31"/> 上边: <input type="text" value="158"/> 高度: <input type="text" value="34"/>  </div> </div>

下表为显现设定页面对话窗口中，各种属性的说明。

属性		说明
不显现		勾选后物件将永不显现。 注：不显现设定后触控操作仍然有效。
受位控制	受位控制	勾选物件是否显现受位控制。
	控制位	设定是否显现的控制位。 点击  输入地址。点击  选取标签。
	显现状态	设定显现的状态 (1 或 0)
受用户等级控制	受用户等级控制	勾选物件是否显现受用户等级控制。
	最低显现用户等级	设定最低显现用户等级。
外缘	左边	设定物件左上角与画面左边界的距离。
	上边	设定物件左上角与画面上边界的距离
	宽度	设定物件的宽度。
	高度	设定物件的高度。
		点选此处以新设定重绘物件。