

5.5 注意事項

5.5.1 透過について

[透過] ありの設定に制限があります。

項目	数	内容
TS2060	64 個	合計 131,072 ドット (= 262,144 バイト…64K/32K 色) (= 131,072 バイト…128 色 / モノクロ)

上記の制限を超えた場合には、[透過] 設定は正常に表示されません。
正常に表示されない場合は、[透過] ありの設定を減らしてください。

* データ表示以外にも [透過] ありに制限があるアイテムがあります。

- ・ パターン (作画 / グラフィック表示 / グラフィックリレー)
- ・ スイッチ / ランプ
詳しくは各アイテムの章を参照してください。

その他の注意

- ・ [属性: 彫刻] の場合、[透過] ありの設定はできませんが、状態は [透過] ありと同じ描画となります。
- ・ [透過] ありの設定が可能なパーツであっても、[透過] なしに設定することをお奨めします。
[透過] ありに設定した場合、数値表示や文字列表示など、データが変化した場合、ちらつきが生じることがあります。
また、表示速度も遅くなります。

5.5.2 スイッチ / ランプパーツに重ねて配置する場合

数値表示 / 文字列表示 / メッセージ表示の場合

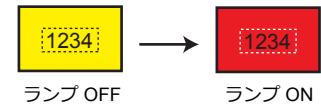
配置時の注意点ががあります。

- ・ スイッチ / ランプ 1 個にデータ表示 1 個を重ねる場合
以下の条件で作成することをお奨めします。

【条件 1】スイッチ / ランプ 描画モード: REP

【条件 2】データ表示

パーツのタイプ: 背景に何も描画がなく、[フォアカラー] と [バックカラー] で構成されているタイプ
上記条件と異なる設定の場合、正常に表示できないことがあります。



- ・ スイッチ / ランプ 1 個にデータ表示複数個を重ねる場合
上記注意【条件 1/2】で設定した場合、データ表示が複数個であっても正常に表示できます。



- ・ スイッチ / ランプ複数個にデータ表示 1 個を重ねる場合
パーツの属性により正常に表示できません。

