

## 5.5 注意事項

### 透過について

#### V7 シリーズの場合

[透過] ありの設定に制限があります。

1 スクリーン上の制限	[透過] ありの場合	
データ表示の数	V715X V712/V710/V708 V706	256 個 128 個 64 個
データ表示の縦×横サイズ	V715X V712/V710/V708 V706	合計 393,216 ドット (= 786,432 バイト) 合計 262,144 ドット (= 524,288 バイト) 合計 131,072 ドット (= 262,144 バイト)

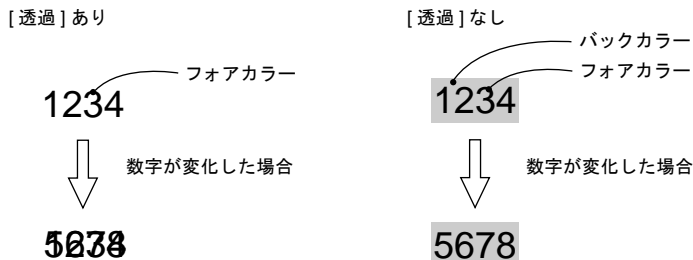
上記の制限を超えた場合には、[透過] 設定は正常に表示されません。  
正常に表示されない場合は、[透過] ありの設定を減らしてください。

- \* 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。

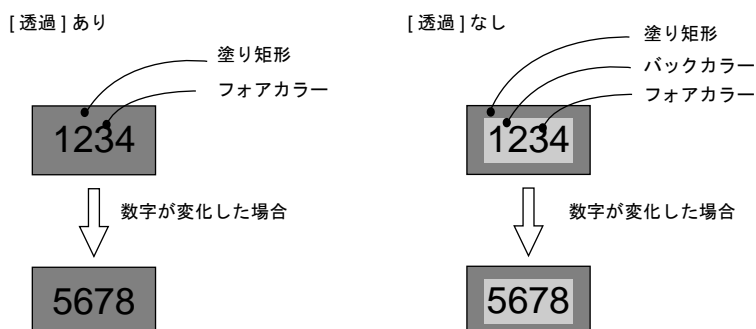
#### V6 シリーズの場合

[透過] ありの設定が可能なパーツと禁止のパーツがあります。  
[透過] 禁止パーツとは、パーツの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を指します。

- [透過] 禁止パーツの場合
  - [透過] ありに設定すると、モニタッチ上で数値表示の値が変化した場合、前の数値 (= 先に描画した文字) が残ったまま描画します。
  - [透過] なしに設定すると、値が変化しても、前の数値をバックカラーでクリアしてからフォアカラーを描画するので、値は残りません。



- [透過] ありの設定が可能な (=背面に塗り矩形のある) パーツの場合  
[透過] ありに設定すると、モニタッチ上で値が変化するとき、塗り矩形が先に描画した文字を消してからフォアカラーを描画するので、常に最新の数値が表示されます。



### その他の注意 (V7/V6 シリーズ)

- [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。